平成2年6月16日 第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 6月号 JUNE

SOFT BANK MONTHLY

ビープ！
▶メガドライブ◀

490 YEN

1994年6月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻6号通巻114号

特集
'94年セガ
Welcome to the next level
今年後半にかけてのセガの戦略を探る！

綴じ込み付録
SPECIAL
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

MEGA-CD PRESS
LUNARⅡ
シャイニング・フォースCD
うる星やつら
スターウォーズ レベル・アサルト
ロードス島戦記
仮面ライダーZO
F1 HEAVENLY SYMPHONY

餓狼伝説2
ダイナマイト ヘッディー
美少女戦士セーラームーン
新創世記ラグナセンティ
ハイブリッドフロント
ロボコップVSターミネーター
パノラマコットン
モータルコンバット

特報！
スーパーストリートファイターⅡ
ロードモナーク
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
ラングリッサーⅡ

ロープレ登場!!

MEGA CD　MD

新創世記ラグナセンティ

メガドライブ専用

Ragnacenty

失われた言葉を求めて、時を越えた冒険が始まる!!

仲間にする動物によって主人公の能力が変化するトリニティシステムや多彩なボスキャラ、そしてアクションゲームとしてでも通用する程の高いアクション性を持った本格的アクションロープレが、いよいよメガドライブに登場です。

6月17日発売予定8,800円(アクション&ロープレ)

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2

好評発売中

メガドライブのニューハイパー
アタッチメント

MEGA-CD 2
メガ-CD2

※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

好評発売中　29,800円

6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン

ビクター
WONDERMEGA
RG-M2

Victor　JVC
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

好評発売中　59,800円

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

エキサイティングな楽しさだ!!

激走

モンスターマシンで世界の道を駆け抜けろ！

アウトランナーズ
OutRunners

2種類のアーケードモードに加え、オリジナルモードとして、
世界各国のアウトランナーたちと速さを競う「VS COMPUTER」と、
世界一周のタイムを競う「世界一周レース」を搭載。
ゴキゲンなBGMを聴きながら、さあアクセル全開でぶっ飛ばせ。

メガドライブ専用ゲームソフト　5月13日発売予定 7,800円 ©1994 SEGA

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中！

メガドライブのニューハイパー
アタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、
別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。好評発売中！

6Bコードレス・パッド搭載
一体型ゲームマシン
ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
好評発売中！
Victor　JVC
日本ビクター株式会社

※表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGA　株式会社 セガ・エンタープライゼス

©SEGA　〒144東京都大田区羽田1-2-12お客様相談センター　フリーダイヤル 0120-012235　受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）

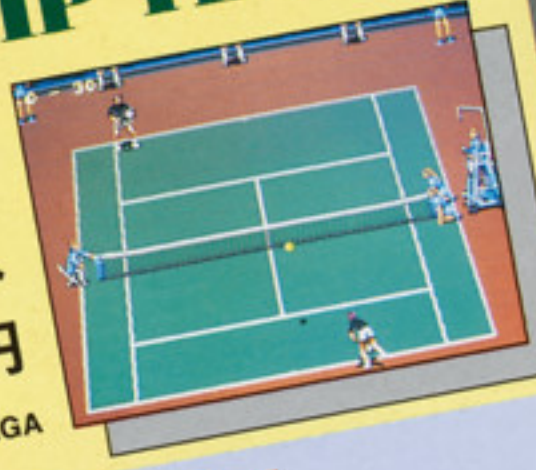
MD
MEGA CD

熱戦

選手権の王者として、センターコートに立て！

伝統と格式を誇るトーナメントを制して、
トッププレイヤーの栄誉をかちとれ。

WIMBLEDON CHAMPIONSHIP TENNIS
ウィンブルドン

メガドライブ専用ゲームソフト
5月20日発売予定 7,800円

伝説のヘビー級ボクサーたちと対戦だ！

ボクシング界に燦然と輝く8人のチャンプとリング上でKOを競え。

Muhammad Ali / Jack Dempsey / Joe Frazier / Larry Holmes / Evander Holyfield / Joe Louis / Rocky Marciano / Floyd Patterson

GREATEST HEVYWEIGHTS
グレイテスト ヘビーウェイツ

メガドライブ専用ゲームソフト 5月27日発売予定 7,800円

大変身

最新の変身ヒーローが、メガCDで蘇る！

ゲーム途中で選択した行動で展開が変化するマルチストーリーを採用。
実写をつかったリアルな動画で、仮面ライダーZOがいま目覚めた。

東映ビデオ株式会社

仮面ライダーZO
ゼットオー

メガ-CD専用ゲームソフト
5月13日発売予定 7,800円

緊急広告

うる星やつら
―ディア マイ フレンズ―

MEGA DRIVE MEGA CD 好評発売中!!

このゲームをやらずして『うる星やつら』を語るまじ!

ゲームアーツからの緊急広告です!! じっくりご覧になってください。さて今回は、友引町を舞台に起こる奇妙な出来事の大特集! その原因のカギを握る人物とは? さて、だれでしょう…。

"サッちゃん"と出会ったラムとあたる この先、一体どんなことに?

とある土曜日の午後、"サッちゃん"なる謎の人物と出会うラムとあたる。遊んでほしいとねだるサッちゃんに押し切られるように3人で「かくれんぼ」を始めることになるのだが…。と、続きは下と右上を見てもらうとして、簡単にゲームの説明をしておこう。このゲームには2種類の画面があり、画面内をアイコンを使って自由に見たり動かしたりするアドベンチャー画面と、重要な場面で挿入されるアニメシーンで構成されているんだ。そうそう、ストーリーは完全オリジナルです。知ってた?

⬆アイコンを使うアドベンチャー画面。とにかくいろんなリアクションがある。

アイテムの使い道って?

さて、いろんなところで手に入るアイテム。これらのアイテムは誰かに渡したりすると、それによって普通じゃ起こらないことが起こったりする。アイテムを渡すことによって違ったアイテムが手に入ることも…。

チョコレート 映画券 だいこん ハム

例えばCDを使ってみると… 結果は これです!!

手始めにCDでも使ってみますかね?

⬆なにができるか、お・楽・し・み

しかたなく3人での「かくれんぼ」が始まったが…

お前、空飛べるのか？

何をのんきなことを言っとる！

わかったー サッちゃんと遊ぶのイヤになったんだー

なんでお兄ちゃんたち、ここ気に入らないの？

サッちゃんがこの空中友引町を作ったっちゃ？

うん！

気に入るわけなかろー！

遊ぼーよ！ 今度はサッちゃんが鬼やるから

ダーリン！

だれがキサマのようなバケモノと遊んでいられるか！

みんな遊んでくれないんだ…

ぐすっ

な！ なんだっちゃ

ピシャーーッ

ついにサッちゃんの正体が…!?

友引町のあちこちで異変が！

空中友引町での騒ぎがおさまったのも束の間。今度も本当の友引町で異変が起こっていた。話によると、サッちゃんらしき人物をみんなが見かけているらしいが…。

友引町は大騒ぎ!!

面堂邸

なんとあの鉄壁な防衛と強力な攻撃陣を誇る面堂邸が、謎の大怪獣に襲撃され、屋敷のほとんどをメチャクチャにされたらしい…。うーむ…。

怪獣がメチャメチャに！

これ全部サッちゃんの仕業？

ランの家

ランちゃんの話によると、見かけない子にお化け屋敷ごっこしようって声かけられて、それを断ったら家の周りをお化け屋敷にされたという…。

お化けだらけに！

友引高校

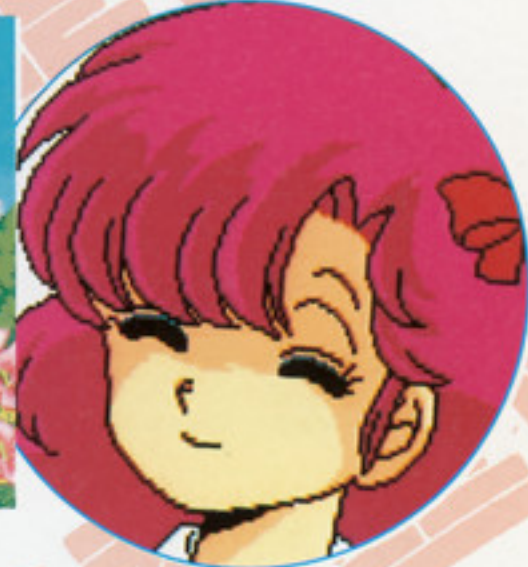
竜之介の話によると、地震かと思って外に出てみると、学校が端から遊園地に変わっていったという。遊んでいる子供を見かけたらしいが…。

遊園地に変貌！

サッちゃんと遊ぼうよ!!

しのぶの家

しのぶの話によると、ケーキを買って帰ってきたらそれを欲しがる子がいて、それを断ったら家をケーキに変えられたという…。むむむ……。

家がケーキに！

サクラの家

一方サクラの家には謎の光が落ち、それ以来サクラの様子が変になってしまった。どうも別の人格が入り込んでしまっているようだが。ハテ？

怪しげな光が直撃！

Mega Drive Cartridge　メガドライブ専用

MEGA DRIVE

美少女戦士セーラームーン

もっとキュートに、もっと激しく、
メガドライブで華麗なる変身!!

さあみんな、私たちといっしょに力の限り闘いましょ!!

敵キャラだって、どど〜んとグレードアップ!
油断大敵よ!

もっちろん、TVアニメでおなじみの声優さんたちも
バトルボイスで大活躍!

格闘アクションゲーム
16M ¥8,800(予)[税別]

6月下旬発売予定!!

好きなレベルが選べるから、
ビギナーもエキスパートも思いっきり闘ってね♥

コマンド入力の必殺技は、それぞれ3つに増えたのよ!
どんな技が加わったのかは、ナイショ♥

多彩なアクション、そして迫力満点の必殺技、
華麗なビジュアルでとことん魅せますっ!

●5人のセーラー戦士の中から自由にセレクト!
●アクション多彩、必殺技や変身デモもバッチリ!!
●おしゃべりはTVアニメの声優起用!

1 PLAYERS

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
©MA-BA 1994 MADE IN JAPAN
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社マーバ ma-ba
東京都台東区駒形1-4-8〒111

MEGA CD

☎ ACCLAIM CALL 03-3730-9767

メガドライブ版¥8800（税別）
メガCD版¥6800（税別）

完全版

MEGA DRIVE

私は、完璧なる勝利を知っている。
完全は完膚無きまでの
勝利を予感させる。

5月末発売予定！

スーパーファミコン版¥9800（税別）
ゲームボーイ版¥4200（税込）
ゲームギア版¥4800（税別）
好評発売中！

モータルコンバット
神拳降臨伝説

MORTAL KOMBAT

MIDWAY

Acclaim

GAME GEAR
ALIEN³
エイリアン³™

そして、悪夢の日々が蘇る。

待望のエイリアン3
ゲームギアに新登場！

ゲームギア版¥4500（税別）
5月末発売予定！

スーパーファミコン版版¥8800（税別）
5月末再登場！

DUAL TURBO
コードレスコントローラー
熱くなれるワイヤレス。
買ったその日からデュアルプレイ。

¥6800（税別）
5月末発売予定！

スーパーファミコン版
好評発売中！

アクレイムジャパン 〒144東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

'95年度生募集中

「とんでも発想」学院だ。

当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
制作現場直結のネットワークで、〝とんでも発想〟のアミューズメント・クリエイターを養成します。
さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。

次代のムーブは、君たちが創る！

コンピュータゲーム・クリエイター科

（2年制） 定員：100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

CG・アニメーション科

（2年制） 定員：100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

声優タレント科

（2年制） 定員：100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実戦的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

千葉麗子
「Non Stop! One Way Love」
デビューシングル Now On Sale
〈PONY CANYON〉
パソコン画面：3D CG「Virtual Drug」より

学院説明会開催
7月23日東京
7月28日仙台
7月28日広島
7月29日福島
7月29日福岡
詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

マルチメディア時代の夢工房。

東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分　東急東横線代官山駅より徒歩約3分

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

学院案内無料進呈
●申込方法：官製ハガキに 1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あ て 先：〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院　メガドライブ　A-⑤係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、　入学についてのご相談はお電話で。　03-5721-4151（担当：大槻）

第4期　最終締切迫る!!

新人声優

募集オーディション
【開催地】東京地区／大阪地区／名古屋地区
締切日平成6年5月31日
（当日消印有効）
【オーディション　7月開催予定】

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通（市販のもの）顔写真1枚（顔のはっきりわかる）、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
〒150　東京都渋谷区恵比寿南3-2-13　メガドライブ　A-⑤係　TEL.03-5721-9409

MEGA CD

「闘う」ってことの
本当の意味を教えてあげる！

BATTLE FANTASY
バトル ファンタジー

好評
発売中

対戦
プレイ
可能

成長する格闘アクションゲーム！

ファンタジーを舞台にした格闘アクションゲームが登場！あなたは、10人の個性あふれる戦士の中から一人を選び、打倒Xダークに向けて、様々な技を駆使して、幾多の闘いを勝ち抜き、成長し生き延びなければならないのだ！

メガCD用
格闘ゲーム
価格8,400円
(税別)

マイクロネット
Micronet
株式会社マイクロネット　〒064 北海道札幌市中央区南10条西15丁目 ビッグビル3F Tel.011(561)1370

CONTENTS

綴じ込み付録 SPECIAL
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

史上空前とも言える話題作ラッシュだった今月は、予想どおり「V.R.」がダントツのトップに終わったけど、集計外の4月1日発売の話題作も多かったから、みんなもお小遣いが大変だったんじゃない？　今後もこの調子で大作が出るといいよね。

1位 NEW SOFT バーチャレーシング

セガ／'94年3月18日発売／9,800円／RAC／16M

4788 POINTS

セガの技術の粋を集めたユーザー必携の1本。特製パッケージとカセットの形態には驚いた？

2位 NEW SOFT ベア・ナックルⅢ

セガ／'94年3月18日発売／7,800円／ACT／24M

2565 POINTS

シリーズ3作目ということで、安定した人気をキープ。絵柄が地味になったのは少々残念？

3位 前回3位 ファンタシースター～千年紀の終りに～

セガ／'93年12月17日発売／8,800円／RPG／24M+B-3

1333 POINTS

モタビアのシステムを狂わせているのは、人工惑星「クラン」…。

まだまだ人気の高い「千年紀」。第1作の「復刻版」も出たから、一緒にやるとなお楽しめるぞ。

4位 NEW SOFT ゲームのかんづめVOL. 2

セガ／'94年3月18日発売／3,980円／ETC／CD

収録本数の多さで「2」のほうが人気高？　内容は……。

1204 POINTS

5位 NEW SOFT ゲームのかんづめVOL. 1

セガ／'94年3月18日発売／3,980円／ETC／CD

「2」よりも、マニア泣かせのゲームを収録。保存用に。

1032 POINTS

6位 NEW SOFT バンパイア キラー

コナミ／'94年3月18日発売／7,800円／ETC／8M

定番シリーズの最新オリジナル作。意外と凝ってる？

1030 POINTS

7位 前回4位 ぷよぷよ

セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M

音声は少ないけど、デキと値段は絶品。買うならこれ？

1005 POINTS

8位 NEW SOFT V・V（ヴィ・ファイヴ）

テンゲン／'94年3月25日発売／7,800円／SHT／8M

久々の超硬派SHTだけに売りもなかなか。激ムズだぞ。

946 POINTS

9位 前回－ ガンスター ヒーローズ

セガ／'92年9月10日発売／6,800円／ACT／8M

都心部での安値が影響してこの順位。買うなら今？

821 POINTS

10位 NEW SOFT AX-101

セガ／'94年3月25日発売／7,800円／VIC／CD

バーチャルシネマ第3弾。前評判のわりには売れた？

769 POINTS

順位	前回	タイトル	データ	ポイント
11位	NEW SOFT	ソニックドリフト	セガ／'94年3月18日発売／4,800円／RAC／4M	570POINTS
12位	前回－	エコー・ザ・ドルフィン	セガ／'93年7月30日発売／6,800円／ACT／8M	413POINTS
13位	NEW SOFT	幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～	セガ／'94年3月18日発売／3,800円／ACT／4M	367POINTS
14位	NEW SOFT	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	コナミ／'94年3月4日発売／8,800円／SPT／16M	342POINTS
15位	前回2位	ぷよぷよ	セガ／'93年3月19日発売/3,500円/PUZ/2M(GG)	256POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は3月1日～3月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

今月は噂の「デイトナUSA」が華々しくゲームセンターにデビューし、人だかりを作りつつ好評稼働中だ。P.44でもちょっと書いてるけど、隠されたお遊びや裏技もいろいろあったりするから、いろいろ試そう。3位以上でエンディングも見れるぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター	セガ
2	-	デイトナUSA	セガ
3	3	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン
4	2	リッジレーサー	ナムコ
5	-	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

2　デイトナUSA

NEW FACE!

「リッジレーサー」への対抗馬登場。BGMもノリノリだぞ。

5　ファイターズヒストリーダイナマイト

味のあるキャラも増えて好評。隠し必殺技はP134にあるぞ。

USER DATA 移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME / PC GAME / OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

もうみんなも知ってのとおり、あの「スーパーストリートファイターⅡ」の移植が決定し、6月下旬に緊急発売されることになったのだ！　しかも容量は、メガドラ史上空前の40メガ！　サターンでも活躍してくれそうなカプコンには拍手喝采だね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	86
2	1	バーチャファイター	セガ VG	83
3	15	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	39
4	5	スタークルーザーⅡ	アルシスソフト パソコン	37
5	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	36
6	3	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	31
7	—	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン VG	30
8	—	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	28
9	7	龍虎の拳2	SNK NEO・GEO	26
10	8	天地を喰らうⅡ	カプコン VG	25
11	11	スナッチャー	コナミ パソコン他	23
12	—	プリンセスメーカーⅡ	ガイナックス パソコン	21
13	18	セガ・ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ VG	19
14	14	雷電Ⅱ	セイブ開発 VG	18
15	6	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	17
16	19	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	16
17	20	ダークエッジ	セガ VG	15
18	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	14
19	12	BATSUGUN	タイトー/東亜プラン VG	13
20	16	キャプテンコマンドー	カプコン VG	11

祝 スーパーストリートファイターⅡ

SFC版よりも8メガ多い分何かプラスが？　期待大だぞ。

祝 ドラゴンスレイヤー　英雄伝説

急きょ決まったⅠとⅡの移植。詳しくは、P30にあるぞ。

※「スーパーストリートファイターⅡ」の画面は開発中のものです。

USER DATA 待望の新作ゲーム TOP5

COME ON! / NEW MD CD / SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月は「ソニック3」がうれしい低価格で、ついに発売されるけど、6月2日から開催される話題のおもちゃショーも、サターンの最新情報が気になるところだよね。今後は新旧入り乱れてのランキングが見られそうでかなり面白そう。今年も熱いぞ。

1位　前回1位　ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

セガ／5月27日発売／5,800円／ACT／16M+B・6

308 POINTS

ついに今月発売だっ!!
ついに発売される超音速アクション最新作。作っているのも本家のメインチームだから、デキも保証付き。低価格も◎。

2位　前回2位　LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG／CD

280 POINTS

キャラの魅力たっぷり！
着々と完成してくる画面を見ると、発売が待ち遠しいばかり。戦闘シーンも新アイデアがいっぱいで、楽しめそうだぞ。

3位　前回—　餓狼伝説2 新たなる闘い

タカラ／6月24日発売／9,800円／ACT／24M

219 POINTS

メガドラ版はひと味違うぞ！
「2」とは言っても、メガドラ版ならではの要素もたっぷりで新鮮に遊べるぞ。スピード調節、サバイバルモードなど満載だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	ラングリッサーⅡ	メサイヤ／8月下旬	175
5	5	新創世記ラグナセンティ	セガ／6月17日	123
6	6	アウトランナーズ	セガ／5月13日	109
7	8	ロードス島戦記～英雄戦争～	セガ／5月20日	97
8	15	ダイナマイト ヘッディー	セガ／発売日未定	74
9	10	パノラマコットン	サンソフト／8月上旬	73
10	—	美少女戦士セーラームーン	マーバ／6月下旬	66
11	11	サージングオーラ	セガ／発売日未定	62
12	14	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	セガ／発売日未定	52
13	—	FIFAインターナショナルサッカー	EAビクター／6月10日	46
14	—	PULSEMAN	セガ／6月17日	36
15	13	スター・ウォーズ レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント/7月	35

CHECK!

10 美少女戦士セーラームーン

TVでおなじみの人気キャラが大活躍。しゃべりまくるぞ。

14 PULSEMAN

ゲームフリークの最新作は、痛快で爽快。技を決めろ！

※上のデータのポイントは4月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

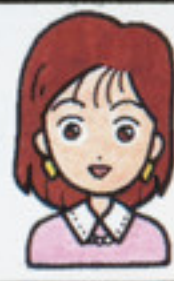
1年前は「ストⅡ」の発売日が急きょ延期とか、メガドラ専門誌がひしめきあってたとか、いろいろ賑やかだったメガドラ周辺。あれからもう1年が経つけど、今後はサターンで盛り上がっていくんだろうね。今月はバランス良くソフトが出るから、じっくり選んで買おう。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

審査員

Game Beginner Girl 青山ようこ
パソコンが壊れたので、修理に来てもらったらなんと3万8千円也／ これを頭金にして新しいのを買ってもよかったなぁ…、次世代マシンでもよかったなぁ……、夏用の洋服もほしかったなぁ、と少々後悔。

Foreign Game User OLIX光治
面白い新譜がないこの頃だけど、半年くらい前に買ったCDをよく聴く。特にMixmaster Morris関連。dreamfishとか、The Irrsistble Forceとかいい。静かな曲が好きな人はぜひ。

Game Mania Group ハイローラーズ
モカを立て続けに飲み、ときおり強壮剤を思い出したように体に流し込みながら原稿を執筆した日々が、ようやく終わった。明日からは「バーチャファイター」に浸かるように暮らしていこうと思う。(渋谷)

General Game User ジャムおじさん
6月2日から幕張メッセで開催される東京おもちゃショーでは、ついにサターン版の「バーチャファイター」が見れるとか。まだまだ開発途中とはいえ、これは見逃せないね。人混み覚悟で見に行くぞ／

1枠 アウトランナーズ

5月13日発売
セガ／7,800円／RAC／16M
コンティニュー制／2人対戦プレイあり

アーケードゲームで人気の「アウトランナーズ」がついに登場。世界各国30コースを8台の車から選択して走破する。BGMは11曲から選曲可能。

平均オッズ 5.75

- **青山ようこ（7）**：ノリのいい音楽とポップなグラフィック、スピード感が気持ちイイ！ タイムロスは許されないから、気を抜くとすぐゲームオーバーになっちゃうけど、始終爽快な気分でプレイできるのがイイんだよね。クラッシュシーンがやや地味だけど、前作の曲が聴けるのは○。
- **OLIX光治（5）**：「V.R.」を見た後だからというのもあるんだろうけど、これはちょっと寂しいデキ。対戦ができる、というより、対戦しかできないというのも気になる。結局常に2画面分割で、チマチマしちゃってるんだよね。止め絵はゲーセン版に似てるけど、やるとガックリ…。
- **ハイローラーズ（5）**：アザーカーを避けても、2画面間でシンクロしてないのは、ちょっと悲しい気分にさせられるが、気軽なドライブ感覚はそれなりに楽しめる。だが、1コース勝ち抜きのオリジナルモードはあまりにオマケっぽくてどうも楽しめない。寂しい背景も哀愁が漂うぜ。(渋)
- **ジャムおじさん（6）**：勝ってる車が曲やコースを選べたり、8台の違う車が登場したりと、いろいろ楽しみのあるこのゲーム。でも、元が8台通信での混戦が楽しめたのに、メガドラ版はライバルが1台だけなので、展開が大味な感じになってるのは残念。当たりも雑でイマイチ燃えない。

2枠 ウインブルドン

5月20日発売
セガ／6,800円／SPT／8M
パスワード制／4人まで対戦可能

海外"セガスポーツ"シリーズからの移植作。世界4大トーナメント最高の舞台で、シングルス、ダブルスを競う。全24選手。セガタップ対応。

平均オッズ 6.0

- **青山ようこ（6）**：キャラとコートの比率もリアルだし、セミオート機能もあるので、テニスゲームとしては結構楽しめます。でも世界的な大会の名前を使うなら、もっとハデな演出なり凝ったグラフィックなりもほしかったなぁ。実名じゃないのと、キャラの個性が出てないのは残念。
- **OLIX光治（5）**：キャラクターが小さくて、それでいて動きが素早いので、なんとも遊びにくい感じがする。他のテニスゲームに比べるとタイミングなどの操作感覚が結構違うので、慣れるまでに時間がかかりそう。コンピュータを仲間にしたダブルスなど、豊富なモードがあるのは○。
- **ハイローラーズ（7）**：操作性はいいし、グラフィックもリアル志向なので、問題なく普通に遊べる。画面構成的にも向こう側の2Pに負担がなくて、遊びやすいのはいいぜ。リアルなふんばり声や初心者向けにボールの影が入ってるのはいいが、これといった特徴がないのはツライな。(作)
- **ジャムおじさん（6）**：キャラが服の色替え程度の違いしかなく、迫力もイマイチだけど、COMが意外と賢くて、結構遊べる感じだね。ただし地味なグラフィックや、空振り後に2度打ちができるなど、細かいところでアラが見えるのは残念。24人のキャラの強さにあまり差がないのも×。

3枠

5月20日発売

ロボコップVSターミネーター

ヴァージンゲーム／8,900円／ACT／16M

コンティニュー制／1人プレイのみ

近未来、スカイネットCPUと手先のターミネーターに支配されつつある人間社会を取り戻すため、最終兵器ロボコップが立ち向かう。全10面。

平均オッズ 6.75

派手なタイトルとキャラの印象に反して、ゲーム自体はやや地味かな？ でもロボコップの動きはイイし、武器を使いこなせば、初心者でもガンガン先に進めて楽しめます。敵のリアルな死に様と、ベチャッという効果音はキテますが､結構クセになっちゃうかも(?)。 **7**

過去の海外のこのテのゲームと違い、ちゃんとしたゲームとしてまとまっている点がいい。動きや背景にも雰囲気があるし、死ぬほど難しいわけでもない。でも、やっぱり海外ゲームらしい大味さがあるのも確か。ロボコップのハシゴの昇降スピードも妙に速くてヘン。 **6**

システム自体は古典的なアクションなのだが、ゲーム中の敵とか舞台に、映画のものがチラホラ出てきて、キャラの個性が生きてるのがいい。キャラの動きやグラフィックもなかなか凝ってるから、メカ好きにはたまらんだろう。でも後半の展開が単調なのは難。(作) **7**

タイトルからして大味なイロモノかと思いきや、結構遊べるゲームだ。特にサイバーで渋いBGMや、ロボコップの銃などの効果音は雰囲気バッチリで◎。各面が長く、ゲームオーバーになると戻されるのは難だが、弾数制限なんてものがない豪快さに免じてオススメ？ **7**

4枠

5月27日発売

グレイテストヘビーウェイツ

セガ／7,800円／SPT／16M

バックアップ(2)／2人対戦プレイあり

ボクシング史上に名を残す、歴代の世界ヘビー級チャンピオン8人が登場する本格ボクシングゲーム。オリジナル選手を育てることも可能。

平均オッズ 5.75

私はアリしかわからなかったけど、有名な歴代のチャンプが勢揃いなのが豪華でうれしいですね。ゲームのほうも、育てた選手にビタミンを摂取させたりトレーニングを積ませたりと、かなりの本格派。ファンならやりがいありそうです。人対人の対戦も熱いですよ。 **6**

立体感のあるボクシング。実在したボクサー達を使って、夢の対戦もできるから盛り上がるし、操作感覚もそんなに悪くない。だが反応がやや鈍い気がするのは難点。リプレイ機能などのオマケも充実しているが、単調になりがちなので、もっと派手だと良かったが。 **6**

操作が単純だが、勝負の駆け引きはかなり熱いし、対戦も楽しめるデキだ。オリジナルのキャラも作れるし、トレーニングメニューもかなり細かく凝ってて良い。ただし歴代チャンプが出るとはいえ、結局パラメータの差で勝負が決まるのはやりがいがないぜ。(作) **5**

以前出てた「ホリフィールドボクシング」のシステムに、歴代チャンピオンのデータを乗せたゲームだね。グルグル回るリングや操作感は、前とほとんど同じだけど、歴代チャンピオンが出る分、遊びがいはある。でもトーナメントが最初から難しすぎるのは、どうも。 **6**

5枠

5月27日発売

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

セガ／5,800円／ACT／16M

バックアップ(6)／2人協力、対戦プレイあり

前作「2」でソニックに負けたエッグマンが、不時着した伝説の浮遊島でまたまたソニックに挑む最新作。多彩なモードに新キャラも登場。

平均オッズ 8.0

「ソニック」は勢いに乗って突破しちゃえ！ ダメなら駆け抜けちゃえ！ 余裕があるならいろいろ楽しんでネ、ってとこが好き。「3」では久々にその感覚が戻ってきたので感激。テイルスくんも空を飛ぶし、かわいいしと大活躍。この内容でお値段控えめなのもグー。 **9**

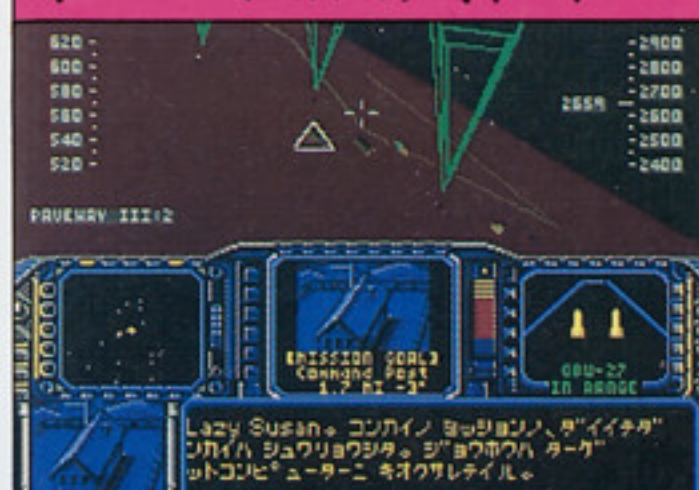
今回は、6コのバックアップがついたうえ、新種のバリアなどの新アイテムも入ってて、ゲーム的により完成度が高くなったのは確か。ただし、各面ともやりこんでアイテムやバリアを使いこなせないと、ボス攻略に時間がかかるのは難。達成感ももう少しほしい？ **7**

仕掛けの豊富さ、スピード感に関してはシリーズ随一のデキ。ただし全6ゾーンだけでは「2」よりもボリューム的に物足りない気がする。新キャラのナックルがどうなるかも最後まで描かれないままだし…。値段の安さは認めるが、この結末は完結してくれるの？(ロ) **8**

まさに望んでいた「ソニック」の進化が見れる作品。ゲームは3面から俄然面白いし、2P対戦もオリジナルマップで、邪魔する楽しさもある。スペシャルステージは、難しすぎた「2」よりシンプルだけど、自力でクリアできる点が○。でも本音はもっと遊びたかった？ **8**

6枠

5月27日発売

F-117 ステルス オペレーション：ナイトストーム

EAビクター／9,800円／SLG／16M

コンティニュー制／1人プレイのみ

レーダーに探知されない“見えない戦闘機”ことF-117Aステルスを題材にしたフライトシミュレーター。2つのモードで作戦を遂行する。

平均オッズ 6.75

やはりこのテのゲームは難しい…。私なんか、最初のうちは、思った方向に進んでくれない自機に振り回されて、てんてこ舞いって感じでした(涙)。基本的にシューティングというよりシミュレーターなので難しい用語も結構多いし…。そのテのマニアなら感涙？ **6**

ステルスらしいマニアックなミッションが数多くあり、マニアにはたまらん魅力がある。単にターゲットを倒すだけのモードもあるけど、やはり幻の戦闘爆撃機を自分で操作できるのが良い。画面は寂しいが、ポリゴンならではの豊富な視点切り換えと凝った設定は○。 **7**

システムは「LHX」と同じなので知ってれば大丈夫。操作感覚も「F-22」ぽくて速いのも良い。ゲームのほうは今までのドッグファイトとは違い、爆撃と投下指示に集中できて熱いぜ。特に今回は、作戦中に入って来る通信にいい味がある。好きな奴は絶対買いだ。(作) **8**

実戦では湾岸戦争で活躍したステルスだけど、前作「LHX」がヘリものて遅かったのに対し、今回はスピード感がそれなりに味わえる。題材が題材だけに、画面が全体的に地味だが、'82年の極秘開発から展開されるキャンペーンは面白い。とっつきの悪さと高い値段は難。 **6**

7枠

5月13日発売

仮面ライダーZO

東映ビデオ／7,800円／ADV／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

昨年4月に公開されたシリーズ第13作目の同名映画をLDアドベンチャーゲーム化。ネオ生命体ドラスに新生ライダー、麻生勝が立ち向かう。

平均オッズ 7.25

う～ん、メチャかっこいいです。さすがに映画をそのまま使っただけあって、ストーリー性は抜群。シナリオも分岐があって、1回じゃ見れないシーンも出てくるから、やる気も結構置きます。ゲーム展開もテンポが良く、スピーディーで○。女の子にもオススメよ。 **8**

インタラクティブムービーというより、昔のLDゲームそのもの。元の映画を見た人も少ないだろうから、単純に次のシーンを見たくて楽しめるのはいいね。でも方向指示やパンチ、キック、ガードなどがほとんど完全な覚えゲーになってるのはあいかわらずで×。 **7**

取り込みなので、全体的に画面が暗めでちょっと見づらいのが難だけど、映画の映像をうまくゲームに取り入れていると思う。一部のコマンド命令に納得できない部分もあるが、クリア後にリプレイが見れるのはウレシイ。キメゼリフやポーズも熱くて燃えるぞ。（ロ） **7**

これはちょっとした掘り出し物かも。題材的な面白さはもちろん、シナリオの状況に沿ったエネルギー制や、話の分岐など、従来のLDゲームの欠点を研究したシステムがいいね。適度な休憩や緊張感のバランスも○。でも、解いちゃうと飽きるのは宿命かな？ **7**

8枠

5月20日発売

ロードス島戦記 ～英雄伝説～

セガ／7,800円／RPG／CD

バックアップ(3)／1人プレイのみ

オリジナルビデオアニメでもおなじみの同名ゲームをオリジナル色豊かにゲーム化。原作「灰色の魔女編」をベースにパーンらが活躍する。

平均オッズ 5.5

パソコン版はいまだに私の一番好きなパソゲーなのですが、これだけ遅く移植したわりにはちょっと残念なデキ。お楽しみのアニメシーンも少ないし、省略してる部分が多いのに、戦闘だけがタクティカルで時間がかかるのはなぁ……。元のままでも良かったのに。 **6**

なによりまず、遊びにくい操作性が気になった。特にイマイチ不明な武器の強さや、装備するまでわからない使用不可の装備などどうも不親切。ゲーム自体はそれほど難しくなくサクサク進むが、いまさら「ロードス島」という気もする。デモの絵も画質が悪いなぁ…。 **6**

人気のシリーズなので、OVAのシーンを使ったデモはファンにはうれしいところだろう。ゲーム内容は「シャイニング・フォース」風だが、戦闘でキャラの向きがどうこう言う前に、SLGのバランスが浅いのは残念。三部作らしいが続けるなら改善の余地あり。（ロ） **4**

ビデオ版のアニメを多く取り込んでいるものの、画像が粗く、あまりありがたくないのは残念。ゲーム展開もアニメのシナリオをブツ切りに取ってつけたような感じで唐突だし、システムも昔のパソコン的な部分が多い。遊べなくはないが、決定版がほしかったよね。 **6**

9枠

6月3日発売

ドラゴンズ・レア

セガ／6,800円／ADV／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

LDアドベンチャーゲームの元祖とも言える海外ゲームの移植。ドラゴンにさらわれたプリンセス、ダフネを救うべく、剣士ダークが戦う。

平均オッズ 6.75

LDADVは結構得意だと思っていたのに、甘かった…。見ためはディズニーっぽいアニメなんだけど、ゲーム自体は超ムズ！ボタンやレバー操作が表示されないせいもあるけど、アンチョコ(笑)どおりにやっても、解けないことが多いなんて…。初心者にはどうも。 **6**

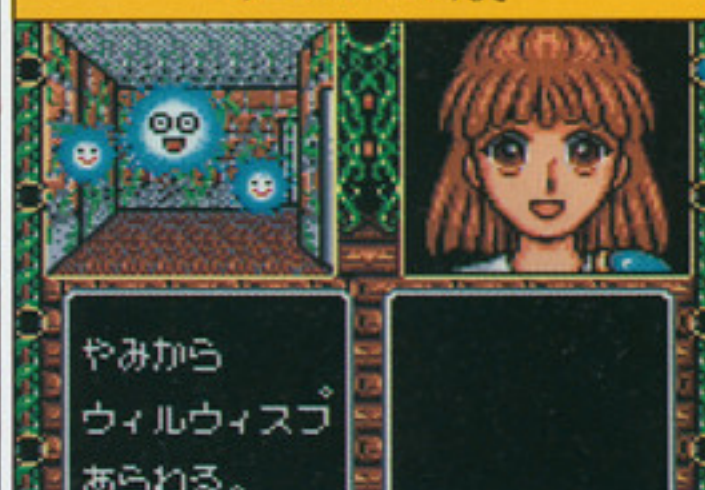
とてもよくできている。ただし、国産LDゲームと違って、矢印などといった親切なものは出ないから、昔遊んでいた人でないと、これはかなり(絶対？)ツライでしょ。とはいえ、このテのゲームの中ではダントツの絵が楽しめるのは確か。3DOには負けるけど。 **7**

昔やり込んだ者としては、業務用にあった映像とコマンド操作の微妙なズレまで移植してあるマニアックな作りに感激。未経験者がクリアするのはヘビーだが、試行錯誤して解法を見つけるのも一興か？　個人的には大好きだけど、万人向けじゃないのも確か。（ロ） **8**

かつて移植されたアミガ版でカットされたシーンも、今回は再現されているのは、まさにうれしいかぎり。でも、5カ国語対応といっても最初と最後しかセリフがなかったり、左右反転面もないのはちょっと残念。普通の人は一歩も進めない可能性もあるので要注意？ **6**

10枠

5月20日発売

魔導物語II ～アルル16歳～

セガ／5,500円／RPG／4M

バックアップ(4)／1人プレイのみ

前作で魔導幼稚園を卒園したアルルが、16歳になって登場。シェゾによって閉じこめられ地下迷宮から脱出するために、アルルの冒険が始まる。

平均オッズ 6.75

「ぷよぷよ」もいいけど、やっぱりこっちも好きだなぁ。ぷよではお目にかかれないキャラも結構いるしね。3Dものとはいっても、すごく簡単にできるし、誰でも楽しめます。アルルが大きくなっちゃって残念(笑)という人も、雰囲気はあいかわらずなのでオススメ。 **7**

これまたいちいちしゃべる。オートマッピング機能、広くしてないマップ構成、複雑さを省いた戦闘システムなど、GG向きのゲームに仕上がっている。でもこれを手軽で良いととるか、奥が浅いととるかは人によるかも。好みは別として、かわいいキャラは○。 **5**

大きくなったアルルがイマイチかわいくないという声もあるが、全体的にゲームバランスは良好。アイテム使用時に名前が表示されるようになったりと、前作の不備をきちんと改良している点も良い。GG向けのRPGでは現在ベストと言える1本じゃないかな。（ロ） **7**

基本的に前作と同じだけど、顔の表情で判断する“ファジーシステム”はあいかわらず。マメなセーブが必要だが、達成感は得られるゲームには仕上がってる。豊富な音声やかわいいキャラなど、全体的に楽しく遊べるのはいいんだけど、新鮮さはイマイチかも。 **8**

※この商品に使用する商標「ドラゴンズ・レア」は、「ドラゴンスレイヤー」の商標権者、日本ファルコム(株)の同意を得ています。

11枠

5月27日発売

ワールドダービー

CRI／4,980円／SLG／4M

バックアップ(1)／1人プレイのみ

ゲームギア初の競馬シミュレーション登場。馬主となって名馬を育て、重賞レースでの栄冠を目指す。ドリームレースとパーティーモードあり。

平均オッズ 6.5

実名使用でないのが残念だけど、それを除けばかなりリアルです。GGソフトとは思えないほどデータは細かいし、コマンドも豊富。海外遠征のイベントもあって、長く遊べそう。時間のない時は、簡単な賭けレースでも遊べるので、競馬ファンにはうれしい1本。 **7**

最近流行の馬ゲーだが、どうもこれは底が浅い感じがして残念。基本自体は押さえてあるし、グラフィックもまとまってて見やすいんだけど、見せてほしい演出がカットされてるからイマイチのめりこめないんだよね。外見は「ダビスタ」っぽいが、中身は薄い感じ。 **6**

一見して「ダビスタ」タイプのゲームとわかるが、さほど細かい設定や操作を必要とせず、GGらしく手軽に遊ぶことができるのは良い。基本的に初心者向けと言えるが、逆に大味な育て方しかできないのは難点。パーティーモードで、友達と賭け合うのはいいが。（渋） **7**

GGにもついに出る馬ゲーだが、調教、スケジュールなど基本部分はできてるね。でもやり込んでみると、ライバルの馬に変化がないとか、レースのセリフがないなど演出的な不足が目立って、イマイチ調教にのめり込めないのは残念。手軽だが、もう一味ほしい感じ。 **6**

12枠

5月27日発売

エイリアン³

アクレイムジャパン／4,500円／ACT／2M

コンティニュー制／1人プレイのみ

シリーズ最新作として公開された同名映画をゲーム化。エイリアンの巣と化した基地内から、仲間を救出しつつエイリアンを倒していく。

平均オッズ 5.25

映画のストーリーとはあんまり関係ないみたいで、ゲームのほうは結構普通のアクションです。全体的な雰囲気も暗い感じにまとまってて、画面外から突如襲ってくるエイリアンには手を焼くこと必至。私なんかすぐにやられて、進むことすら難しいです。上級者になら。 **6**

ジェネシスではすでに発売中のこのゲーム。今回はゲームギアにしては、かなり忠実に移植されてて気に入った。バランスは少々ツライものがあるけど、豊富な武器を駆使して、広大な迷路を歩き回るのは、かなりドキドキできて良い。グラフィックも意外と良くて○。 **6**

ジェネシス版もバランスが良くなかったが、それに輪をかけてシビアになっている感じだ。まず操作性がガチガチで良くないし、ステージの制限時間もかなりシビアだ。武器セレクトもムリがあって、どうもイライラさせられる。エイリアンの動きもヤラシーぞ。（作） **4**

映画の公開からだいぶ経ってるから、話題性に欠けるのが残念だが、ゲームのほうは海外モノっぽく、かなり大味な感じ。特に異様に速くて卑怯なエイリアンの動きには困りもの。敵の動きさえ見切れれば、意外と迷路攻略を楽しめなくもないが、やっぱ大味だよなぁ。 **5**

13枠

6月3日発売

とられてたまるか!?

セガ／3,800円／ACT／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

この6月に公開される同名映画をゲーム化。大コソ泥集団“東京バッドネス”にパーフェクトセキュリティーサービスが立ち向かう。全4面。

平均オッズ 4.75

一応パズルっぽいのですが、次々と泥棒が侵入してきて、それをトラップで撃退するあたり、なんとなく「ナイトトラップ」的なノリがありますね。要は“モグラ叩き”みたいな感じですが、お金の制約やアイテムの選択などは少々面倒かも。B級ノリのキャラもう〜ん…。 **6**

各部屋をモニターで見て切り替える様は、まさに「ナイトトラップ」風。でも、トラップを仕掛けられる場所が始めから多すぎるし、アイテム購入も予算があったりして、出だしから複雑でわかりにくい。ゲーム自体はお手軽のはずなんだけど、妙に小難しいのが残念。 **5**

難しい…。屋敷内に仕掛けたワナをうまく作動させて泥棒達を退治するのが目的だが、出現する泥棒達の数が多いうえに皆ランデムで動いているため、あっという間に攻め込まれてしまうことが多い。練習ステージを設けるなど、段階的に遊べば良かったが…。（ロ） **4**

映画公開に合わせて出るゲームだけど、まずは登場キャラやストーリーに、あの「レンタヒーロー」と同種のB級マイナーさがプンプンしてるのが気になるなぁ…。ゲームは単なるトラップパズルなんだけど、バランスが悪く、面白さもイマイチ。キャラの魅力も×。 **4**

from BEメガ編集部

今月は期待度No.1の「ソニック3」がついに発売となるけど、16メガでの発売という点で、みんなの評価も若干変わるかもしれないね。

ちなみに、今月ギリギリ登場することになった「モータルコンバット完全版」は、締め切りの都合で来月やるよ。でもCD版のほうが、値段も安いしお得かも。要チェック。

やっぱりソニック3ね

今月は断然「ソニック3」。最初の「ソニック」が好きなら特に。とはいえ他のソフトも秀作揃い。RPGファンなら「魔導II」をオススメかな。「仮面ライダー」「アウトランナーズ」も遊びがいあり。

GGユーザー喜べ！

個人的に、ゲームギアユーザーには「エイリアン³」をオススメ。これはいいぞ。メガドラユーザーには「ソニック3」以外、特にオススメがないが、CDを持っていれば「仮面ライダー」もいいかもしれない。

LDゲーム万歳？

MDユーザーなら「ソニック3」は押さえたい一本。マニアックさでは「F-117」とLDアドベンチャー2本がオススメ。GGは豊作シーズンで、「魔導II」と「エイリアン³」が結構楽しめる感じ？　（ロ）

安いのはいいが…

今月は「ソニック3」が本命で、「ロボコップ」と「仮面ライダー」がやや穴馬って感じ。「アウトランナーズ」や「ウインブルドン」も遊べなくはないが、「ソニック3」は終わり方が中途半端な気も…。

読者参加型企画

BEメガ 読者レース Vol.39

JUDGMENT OF THE READER
BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批判をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は6月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	バーチャレーシング	RAC	9.3269
2	1	ファンタシースター 千年紀の終りに	RPG	9.1713
3	2	シルフィード	SHT	9.0448
4	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！ 東京マージャンランド編	TAB	9.0306
5	5	ぷよぷよ	PUZ	8.9644
6	6	夢見館の物語	VIC	8.943
7	8	ゆみみみっくす	ADV	8.9135
8	7	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.9056
9	4	ガントレット	A・RPG	8.8941
10	10	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8711
11	11	ウイニングポスト	SLG	8.8571
12	12	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8262
13	14	シャイニング・フォース	RPG	8.8006
14	13	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.7899
15	15	Ｊリーグプロストライカー完全版	SPT	8.7745
16	9	テクモ スーパーボウル	SPT	8.7727
17	18	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.6992
18	19	シャイニング・フォースⅡ ～古えの封印～	RPG	8.654
19	26	ラングリッサー	SLG	8.6126
20	24	サンダーホーク	SHT	8.6117
21	25	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	A・RPG	8.6058
22	21	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.6041
23	20	ストリートファイターⅡダッシュプラス	ACT	8.6
24	16	フラッシュバック	ACT	8.5961
25	28	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5935
26	22	ペブルビーチの波濤	SPT	8.5789
27	33	バトルマニア大吟醸	SHT	8.5679
28	27	Ｊリーグプロストライカー	SPT	8.5548
29	29	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5372
30	30	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5257
31	23	ダイナブラザーズ2	SLG	8.5243
32	31	三國志Ⅲ	SLG	8.5166
33	32	スラップファイト	SHT	8.3953
34	43	マイト・アンド・マジックⅢ	RPG	8.3953
35	17	NFLフットボール'94	SPT	8.3888
36	35	武者アレスタ	SHT	8.3543
37	45	ナイトトラップ	VIC	8.3419
38	36	レッスルボール	SPT	8.3364
39	39	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3283
40	41	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.3207
41	40	レンタヒーロー	A・RPG	8.316
42	37	ファイナルファイトCD	ACT	8.3152
43	49	太閤立志伝	SLG	8.3076
44	42	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.307
45	38	アラジン	ACT	8.2941
46	50	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2941
47	44	アリシア ドラグーン	ACT	8.2909
48	48	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2659
49	47	プロフットボール	SPT	8.2653
50	51	PGAツアーゴルフⅡ	SPT	8.26
51	57	騎士伝説	SLG	8.2543
52	54	提督の決断	SLG	8.2448
53	53	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2392
54	52	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2352
55	46	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2145
56	55	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2036
57	56	スタークルーザー	ADV	8.1977
58	—	真・女神転生	RPG	8.1914
59	58	マーブルマッドネス	ACT	8.178
60	60	バトルマニア	SHT	8.1497
61	—	ベア・ナックルⅢ	ACT	8.1282
62	61	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1214
63	59	ロード・ラッシュⅡ	RAC	8.1176
64	62	デビルクラッシュMD	PIN	8.109
65	69	ナイトストライカー	SHT	8.1048
66	68	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.102
67	64	スーパーモナコGP	RAC	8.0857
68	63	ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ	ACT	8.0852
69	78	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	8.0851
70	65	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0848

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎大本命馬紹介

メガドラの限界を超えた見事な移植。本家AM2研が手掛けた「大本命」は、絶対買いのデキだ。

1着　前回 —　バーチャレーシング

セガ／'94・3・18
9,800円／RAC／16M

全投票平均点	9.3269
本誌の平均点	8.75

今まで発売された家庭用レースゲームの中で一番のデキ。走れば走るだけ上手くなり、タイムも縮むだけに、バックアップがないのは残念だが、このゲームの価値は、それ以上のものがある。最高。(岩手県・佐藤弘章・21歳) 音関係のチープさが気になる程度で、他は文句なし。スピード感や、ポリゴンのスムーズで滑らかな動きはさすがのひとこと。(愛知県・山岸健・20歳) 期待どおり満足のいくデキだった。特にVSモードはハンデがつけられるし、別々の好みの視点でレースができるので、かなり燃える。ただし、リプレイ機能に意外と面白味がないのと、3コースだとやはり物足りないのは残念。(神奈川県・原和紀・24歳) 2人対戦時にアザーカーが出ないのは残念。でも他に短所はない。(愛知県・牧貴史・17歳) 走っているだけでこんなに楽しいゲームは初めて。ゲーム自体に目新しさは感じないが、各コースはどれもじっくりやり込みたくなるものばかり。ヒマつぶしに最適。(東京都・小池雄介・21歳) 操作性の良さは一級品だが、タイム向上に不可欠なカウンターステアについて一言も説明書にないのは納得いかない。やっぱりアソビン教授に復活してもらうしか(笑)／(愛知県・米田光徳・21歳) バックアップがないので、某「○-ZERO」よりタイムアタックにのめり込めない。(鳥取県・福田和男・19歳) 長くやると飽きるが、1日経つとまた面白い(笑)。とにかくリアル／(神奈川県・長谷川真博・13歳) ★よくぞここまでの絶賛多数。DSP搭載のデカいカセットは次世代的でグー？CMは前世代的(涙)だけど、4つの視点は新鮮だ。

◎本命対抗馬紹介

元が良ければすべて良し？ 賛否はあっても、なかなか好評な「本命対抗」だ。

58着　前回 —　真・女神転生

シムス／'94・2・25
7,800円／RPG／CD

全投票平均点	8.1914
本誌の平均点	5.75

まず気になるのが、敵とのエンカウント率の高さと、階段等を昇降する時のアクセス。また、敵がいきなり強くなるバランスも難。ストーリーは長くてよくできているが、感動は薄い感じだ。しかし、悪魔の数やグラフィックがスーファミ版より増えている点や、悪魔合体はホントにハマって良い。(東京都・白谷正洋・16歳) フィールドはスーファミ版より見にくくなっていたが、戦闘はイメージを壊さずにできてたし、一部の悪魔のデザインも変わっててカッコ良かった。特にオリジナルの悪魔は、有名なヤツがいっぱい出てくるし、シルエットも雰囲気が良い。なかなかの良作。(大阪府・徳山禎男・17歳) 全体的にミョーに明るくなってしまっているし、マウスの操作性が悪いのは×。(京都府・藤原寛・18歳) 新しい仲魔(特に例の3女神さま等)は良いと思うが、ズームアップ時や2Dマップのグラフィック、悪魔との交渉のバランス、オープニング等のナレーションなど、どうもイマ三歩という感じ。パッケージのイラストも、どうも良くなくて残念。(新潟県・常角弘・21歳) デキはそこそこいいが、滑らかになったというスクロール表現はイマイチ。悪魔合体は確かにハマるが、エンカウント率の高さと経験値稼ぎにはうんざり。(熊本県・西牟田賢一・20歳) オリジナルはやったことがなかったが、違和感なくプレイできた。新たなグラフィックもアニメ調じゃなくて雰囲気に合っている。とにかくMEGA-CDで名作RPGが遊べるのに感激。(山梨県・杉江厚・19歳) ★アレンジ要素もなかなか好評。賛否はあるけど、移植としては合格点？

オッズ表A・B・C寸評　「V.R.」見事にトップを奪取！

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、今月はDSP搭載の移植が光る「V.R.」が見事にトップを奪取した。「ファンタシースター」は、惜しくも4カ月連続トップは取れなかったが、「V.R.」も意外とオッズに伸びがない分、来月以降は首位争いが混戦しそうで目が離せないぞ。一方、一時期トップを取りかねない勢いのあった「ガントレット」も、ここにきてやや勢いに陰りが見えてきた感じだ。来月も新作が引き続き登場予定で見ものだぞ。

●その他欄外

同じポリゴンですが…。

185着　前回 —　Hard Drivin'

テンゲン／'90・12・21
5,900円／RAC／2M

読者	7.254
本誌	7.75

「V.R.」を見た後にやると、超遅くカクカクしたポリゴン処理に愕然とすることうけあい。操作性も、もどかしさがつきまとうが、笑えて効果的なリプレイやのどかな牛などは、こっちのほうが味があるぞ？(埼玉県・中野広幸・18歳)

【場外馬券場1】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。前回初登場した「マイクロコズム」のオッズは、またまた予想屋健闘の8.3846だったけど、今回は超激戦の末、滋賀県の永野幸一くんが一番近かったのだ(8.3847)。というわけで、ソフト1本送るぞ。

◎本命対抗馬紹介

定番殴りゲームの最新作。実力はあるが、やや目新しさに欠ける「本命対抗」だ。

61着 前回 ― ベア・ナックルIII

セガ／'94・3・18
7,800円／ACT／24M

全投票平均点	8.1282
本誌の平均点	7.5

容量も増えたが、やってることは「II」と同じで、ビジュアルも蛇足っぽい。シリーズを重ねるごとに、ブレイズが使いづらくなってくるような気がするのは気のせいか(逆にアクセルは、使える使える)。「II」を持ってればいらない気もするが、でもつい遊んじゃう感じ。(愛知県・STELLA) 音楽がとっても狂ってて(笑)、聴く人を選んでる。また連続技のスピードも上がりすぎてて(ジジイを除く)、技に重みがない。全体的に硬派なムードが漂うのだが、例のオカマとカンガルーでブチ壊している。ひょっとしたらバ◎ゲーかも。でも、Mr. Xの脳味噌とエンディングの絵柄がイカス。(東京都・渡辺勇・19歳) フワついた操作感覚とヘボい殴り音が×。裏拳やドラゴンスマッシュがパコパコパコォッ!! って入るのが、このゲームの魅力のはずなのに、パコパコ、ペチペチじゃ気分が出ないぞ！ 連続技だって入れにくいし……。ジジイとカンガルーも面白くない。忍者のボスはBGM、演出ともなかなか良いが、全体的に「II」のほうが良かった。(愛知県・冨樫洋樹・19歳) すごいんだけど、「II」ほどスゴイとは思えないのが×。最高になった成長必殺技も全然使えん(アクセルの場合)。なんじゃこりゃあ!?って感じ。(千葉県・こやましん・19歳) 6Bボタンを使えば、簡単に成長必殺技が出せてしまうのが残念。でも、ダッシュで走れるようになったのは良かった。(埼玉県・千明誠・14歳) 成長等の新システムはゲームを簡単にしてしまってる。奥深さもイマイチ。(東京都・渡辺勇喜・17歳)
★24メガ7,800円は拍手？ 敵のキャラが使えるのも◯。

○対抗馬紹介

新旧揃った定番ソフト。どれも買って損はなさそうな実力派の「対抗馬」4本だ。

84着 前回 ― HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITON

コナミ／'94・3・4
8,800円／SPT／16M

全投票平均点	8.0
本誌の平均点	7.0

ディフェンス時のカーソルが、すぐに変わらない、実名じゃない、相手に簡単にスティールされるくせにこっちはなかなかできないなど欠点もあるが、その欠点をすべて解消してくれるほどダンクが気持ちいい！ EAやテクモのに比べれば、試合がスムーズに進むのも◯。(大阪府・後藤康陽・19歳) 16メガだから、もう少し詰まっててもいいと思うけど、ダンクは光るし、3ポイントもそこそこ入る。スタミナ切れの選手を酷使するのは本当にしんどそうで笑える。(兵庫県・新井保慶・16歳)
★ゲーム性重視のノリの良さが◯。でも少々大味かな？

87着 前回 ― ジャングルストライク 受け継がれた狂気

EAビクター／'93・12・17
8,900円／SHT／16M

全投票平均点	8.0
本誌の平均点	6.5

とにかく激ムズだが、それを吹き飛ばすほどの戦略性の高さとリアルさで、何回もプレイしてしまうほど面白い。最初にどう飛んで、どう攻めるかなどの計画を立ててないと本当にヒドイ目に会うところは、まさにシミュレーション！ 戦略性の高いシューティングだ。(埼玉県・大野智裕・18歳)「デザートストライク」が好きだった人は買い。大幅に増えたステージ数、格段に良くなった絵、音、操作性、4種類に増えた自機などパワーアップだけが目立つ。次も期待。(北海道・市川篤志・17歳)
★操作に慣れるまで大変だけど、破壊の爽快感もあるぞ。

98着 前回 ― ファンタシースター復刻版

セガ／'94・4・2
4,800円／RPG／4M+B・5

全投票平均点	7.9523
本誌の平均点	6.5

今時の「やってりゃ解ける」ゲームと違い、「考える」要素があるのがやけに新鮮。3Dダンジョンも当時のものとは思えないほどスムーズだが、ダンジョン内に目印になるものがほとんどないため、ダンジョンでセーブすると、次の日に位置を見失うことも多い。復刻版とはいえ、カタカナメッセージとBGMのFM音源非対応はなんとかしてほしかった。(福岡県・牛方徹・23歳) 容量のわりに中身が充実してるし、不親切な分、真剣にプレイできた。でも「千年紀」に比べると…。(鹿児島県・西薗真吾・24歳)
★例の「SEGA MARKIII」は涙もの。セガの配慮に感謝？

105着 前回 ― 遥かなるオーガスタ

ティーアンドイーソフト／'93・12・17
8,800円／SPT／12M+B・10

全投票平均点	7.9
本誌の平均点	7.25

今までやったゴルフゲームの中で一番面白く飽きない。基本的な部分がしっかりできていて、わずらわしくないし、なおかつ本物志向なところが良い。特に自分のデータを細かく残せるところは◯。全体的にも本格的で非常に完成度が高いのだが、グリーンがイマイチ状況を把握しにくく、キャディの数が少ないのは×。せめてロングヘアーのかわいい女の子でもいれば良かったのだが…。(愛知県・田口信行・17歳) かなり面白い。でももう少しグラフィックが良ければ。(岡山県・荻原幹夫・17歳)
★名作の移植だけに安心感は◎。1本は欲しい定番だ。

場外馬券場 馬主の声

●「PS復刻版」の発売を知り、持ってた友達はプレミア性がなくなったと嘆いていた。でもね、そこがセガのいいと・こ・ろ♪(千葉県・土屋昌志・19歳)
●サターンが出た暁には、「ソード・オブ・ソダン」をポリゴンでリメイクして、「バーチャソダン」として出してほしい。(青森県・天内洋平・17歳)
●「ああ播磨灘」って、「ああっ女神さまっ」と何か関係がありそうだ。(長野県・永原隆雄・19歳)
●ジェネシス版「ソダン」のマニュアルには、作者の顔写真が載っている。(福島県・荒大助・19歳)
●硬派なパッケージのギャルゲーがあったら買いやすいと思う(たぶん)。(愛知県・伊東亮一・17歳)

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
71	88	雀皇登龍門	TAB	8.081
72	67	重装機兵レイノス	ACT	8.0741
73	66	スーパー大戦略	SLG	8.0716
74	71	鋼鉄帝国	SHT	8.0698
75	70	ザ・スーパー忍	ACT	8.0618
76	74	球界道中記	SPT	8.0509
77	75	チェルノブ	ACT	8.0486
78	73	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	8.0394
79	34	マイクロコズム	SGT	8.0384
80	72	ザ・スーパー忍II	ACT	8.0364
81	77	F22インターセプター	SHT	8.0207
82	79	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0157
83	76	ダイナブラザーズ	SLG	8.0072
84	—	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	8.0
85	80	リーサルエンフォーサーズ	SHT	8.0
86	82	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	8.0
87	—	ジャングルストライク 受け継がれた狂気	SHT	8.0
88	83	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9866
89	86	大航海時代	SLG	7.9846
90	84	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.983
91	85	ノスタルジア1907	ADV	7.9756
92	81	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9746
93	91	タイムギャル	ACT	7.9651
94	90	戦場の狼II	ACT	7.9637
95	99	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.9607
96	87	アウトラン	RAC	7.9601
97	89	三國志II	SLG	7.9585
98	—	ファンタシースター復刻版	RPG	7.9523
99	92	エクスランザー	SHT	7.9468
100	93	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9393
101	94	慶応遊撃隊	SHT	7.9342
102	98	ロードブラスターFX	RAC	7.9277
103	97	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9235
104	96	サンダーストームFX	SHT	7.9102
105	95	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.9018
106	—	遥かなるオーガスタ	SPT	7.9
107	100	鮫！鮫！鮫！	SHT	7.8816
108	105	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.875
109	103	バハムート戦記	SLG	7.8702
110	106	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8617
111	102	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.8611
112	104	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8516
113	109	メガロマニア	SLG	7.8513
114	101	修羅の門	SLG	7.8502
115	107	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8466
116	116	マクドナルド ～トレジャーランド・アドベンチャー～	ACT	7.8387
117	115	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(MEGA-CD版)	SLG	7.8125
118	—	信長の野望・覇王伝	SLG	7.8
119	110	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.7941
120	112	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.7846
121	108	バリ・アーム	SHT	7.7777
122	111	ジャガーXJ220	RAC	7.7653
123	113	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.758
124	114	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7579
125	120	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7413
126	117	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.7217
127	119	アフターバーナーII	SHT	7.7127
128	118	ソーサリアン	A・RPG	7.7048
129	121	ボールジャックス	SPT	7.7042
130	122	ツインクルテール	SHT	7.6875
131	124	ランパート	SLG	7.6666
132	125	ゴールデンアックス	ACT	7.6615
133	126	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6417
134	127	F1サーカスMD	RAC	7.6403
135	123	CRYING ～亜生命戦争～	SHT	7.6238
136	128	大魔界村	ACT	7.6231
137	130	コラムス	PUZ	7.6077
138	134	ロード・ラッシュ	RAC	7.6071
139	129	チキチキボーイズ	ACT	7.5769
140	132	グランドスラム	SPT	7.5638
141	133	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.559
142	136	乱世の覇者	SLG	7.5515
143	135	ゼロウィング	SHT	7.5494
144	151	コラムIII 対決！ コラムスワールド	PUZ	7.5483
145	137	ダライアスII	SHT	7.5446
146	131	スイッチ	ETC	7.5344
147	139	ソーサルキングダム	RPG	7.5316
148	138	スピードボール2	SPT	7.5303
149	150	プロホッケー	SPT	7.5172
150	142	空牙	SHT	7.5111
151	141	クルードバスター	ACT	7.5
152	144	紫禁城	PUZ	7.4878
153	146	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4774
154	145	エレメンタルマスター	SHT	7.4743
155	147	ピットファイター	ACT	7.4641
156	143	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.4615
157	149	グレイランサー	SHT	7.4336
158	152	ジノーグ	SHT	7.4255

【場外馬券場2】お次の発表は今月58着で初登場した「真・女神転生」の着順予想の結果だ。今回は(最近意外と調子の良かった)欄外予想屋が86着とか言ってたせいもあってか、正解者はたったの4名という結果となった(またやったね、予想屋君)。というわけで、4名の中から厳正な抽選の結果、ソフト1本は神奈川県・山本信三くん、群馬県・松田朋起くん、岩手県・福浦基くんの3名に決定だ。

➔オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3ヵ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
159	148	サイドポケット	TAB	7.4222
160	170	LHXアタックチョッパー	SHT	7.4166
161	140	雀豪ワールドカップ	TAB	7.409
162	153	デビッド・ロビンソン バスケットボール	SPT	7.4017
163	156	T．M．N．T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.387
164	157	エル・ヴィエント	ACT	7.375
165	160	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.3636
166	—	ゲームのかんづめVOL.2	ETC	7.3636
167	165	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3611
168	158	レミングス	PUZ	7.3589
169	155	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.3577
170	159	グラナダ	SHT	7.3537
171	164	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.346
172	163	ゲイングランド	ACT	7.344
173	180	三國志Ⅲ〈MEGA-CD版〉	SLG	7.341
174	166	トージャム&アール	ACT	7.3376
175	169	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.3218
176	167	スーパーバレーボール	SPT	7.3178
177	161	スプラッタハウスPART2	ACT	7.3085
178	173	スノーブラザーズ	ACT	7.3018
179	172	ストライダー飛竜	ACT	7.2883
180	174	アークス・オデッセイ	ACT	7.282
181	168	ウルトラマン	ACT	7.258
182	177	三国志列伝 ～乱世の英雄たち～	SLG	7.2579
183	178	スプラッターハウスPART3	ACT	7.2571
184	175	R.B.I.4 ベースボール	SPT	7.2558
185	176	Hard Drivin'	RAC	7.254
186	179	ゴールデンアックスⅢ	ACT	7.2518
187	181	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2471
188	185	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	RPG	7.238
189	182	ヴィクセン357	SLG	7.2039
190	183	魔王連獅子	ACT	7.1878
191	162	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.1538
192	186	エイリアンストーム	ACT	7.1535
193	187	マジンサーガ	ACT	7.1517
194	184	ロイヤルブラッド	SLG	7.1333
195	192	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動！	ADV	7.1333
196	188	電忍アレスタ	SHT	7.1223
197	189	ローリングサンダー2	ACT	7.1064
198	171	ウインターオリンピック	SPT	7.1052
199	—	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	7.1
200	193	キングサーモン	SLG	7.1
201	190	エリミネートダウン	SHT	7.0937
202	191	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0897
203	194	ペーパーボーイ	ACT	7.0833
204	154	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.0714
205	—	エターナルチャンピオンズ	ACT	7.0666
206	196	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.0227
207	198	雷電伝説	SHT	7.0145
208	199	ファイティングマスターズ	ACT	7.0129
209	195	ワールドカップサッカー	SPT	7.0112
210	197	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0078
211	202	ロードブラスターズ	RAC	7.0
212	201	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	6.9776
213	204	エアロブラスターズ	SHT	6.9378
214	205	ヘルファイアー	SHT	6.9343
215	213	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.9285
216	—	バンパイア キラー	ACT	6.9166
217	209	ガイアレス	SHT	6.9076
218	203	シムアース	SLG	6.9
219	210	忍者武雷伝説	SLG	6.8972
220	200	ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～	SLG	6.8958
221	214	ファステスト・ワン	RAC	6.8829
222	220	オリンピックゴールド	SPT	6.8815
223	217	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8701
224	215	ゾウ！ ゾウ！ ゾウ！ レスキュー大作戦	ACT	6.8695
225	216	マーベルランド	ACT	6.8685
226	219	雀偵物語	TAB	6.8532
227	212	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.85
228	221	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8428
229	206	パワーモンガー	SLG	6.8387
230	222	デトネイター・オーガン	ADV	6.824
231	224	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.8204
232	227	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	6.8131
233	226	メガパネル	PUZ	6.8122
234	223	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8118
235	225	シャドーダンサー	ACT	6.8095
236	253	MiG-29	SHT	6.8
237	228	バトルゴルファー唯	SPT	6.7766
238	207	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.7692
239	229	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.7654
240	230	ダイナマイトデューク	ACT	6.7429
241	231	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7333
242	232	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7241
243	237	スライムワールド	ACT	6.7234
244	233	プロ野球スーパーリーグCD	SHT	6.6951
245	234	ソル・フィース	SHT	6.6907
246	241	Out Run 2019	RAC	6.6829

○対抗単穴馬紹介

おなじみの顔もあれば、珍しい企画ソフトや海外異色格闘もあり。妥当なセンの「対抗単穴」だ。

118着 前回― 信長の野望・覇王伝

光栄／'94・2・25
12,800円／SLG／16M+B・1

全投票平均点	7.8
本誌の平均点	6.25

システムが複雑になり、初心者にはかなりとっつきにくい感じだが、慣れてくるとドンドン面白くなる光栄王道パターンも健在で、長く遊べる。でも、後発なんだから、武将作成や追加シナリオはつけてほしかった。（東京都・清水一樹・18歳）システムを大きく変えたのに、雰囲気が変わらないのはさすが。あいかわらずの戦闘ゲームだが、今回は比較的内政も重視されてて○。マウスプレイもオススメ。（東京都・佐藤浩一・21歳）前作よりCOMが賢くなってるのは○。（大阪府・益尾宏治・22歳）
★マニアックだけど、デキは良好。CD版のほうがお得？

166着 前回― ゲームのかんづめVOL.2

セガ／'94・3・18
3,980円／ETC／CD

全投票平均点	7.3636
本誌の平均点	6.0

奇をてらった作品もあるが、きちんと楽しめるゲームも収録されてて良かった。でも「16t」や「アウォーグ」は意外と遊べなくて残念。（千葉県・濱田佳二・20歳）12個もゲームが入っててお得なようだが、遊べるゲームが少ないので損をした気分になる。（東京都・江島和洋・31歳）「死の迷宮」はやってて寂しいし、変なゲームも多い。缶のケースも出しにくくて×。（北海道・大野孝志・23歳）「PSⅡ」テキストアドベンチャーは1プレイに意外と時間がかかるので暇つぶしに○。（大阪府・児玉誠・22歳）
★簡単なゲームが多く、2P用も多いから接客用に○？

199着 前回― ゲームのかんづめVOL.1

セガ／'94・3・18
3,980円／ETC／CD

全投票平均点	7.1
本誌の平均点	6.25

「フリッキー」のために買うのは、やっぱり高い気がする。「ピラミッドマジック」がセーブできるのとかはいいけど、どうせなら「1」と「2」いっしょに出してほしかったな。（北海道・大野孝志・23歳）なんだかんだ言って、ゲームの内容がひどすぎる。ゲーム図書館のソフトのまんまで、この値段は高すぎ。ゲーム図書館のことを思い出して再び腹が立ってしまった。（北海道・平内敏継）アイデアはいいが、全体的に期待はずれだった。でも林原めぐみさんのゲーム案内はGOOD！（茨城県・渡辺信介・16歳）
★本数の差で「2」に負けた？ 「フリッキー」は熱いぞ。

205着 前回― エターナルチャンピオンズ

セガ／'94・2・18
7,800円／ACT／24M

全投票平均点	7.0666
本誌の平均点	6.5

日本で乱発されてる格闘ゲームとはまるで別モノ。コマンドなしのタメ技主体。日本語なんて親切なものは一切なし!! 唯一背景の"黒い蘭の花"のみ（笑）。必殺技もホンットに不必要に多く、役立たずなものばかり。説明書も超不親切で、極濃キャラも魅力なし。（愛媛県・岩村幸政・22歳）多彩な技は出しやすく、敵も賢いので熱中できる。でもリプレイよりもちゃんとしたコンティニューと難易度設定がほしかった。とどめの刺し方によって起こるイベントは注目。（神奈川県・里山憲一・19歳）
★賛否両論の海外格闘。容量のわりに音声がないのは×。

△単穴馬紹介

人気シリーズの最新作とNEO・GEO移植各1本。もう一歩ほしかった「単穴」だ。

216着 前回― バンパイア キラー

コナミ／'94・3・18
7,800円／ACT／8M

全投票平均点	6.9166
本誌の平均点	6.25

まず気になるのがグラフィック面。水面に映る風景やピサの斜塔など、目のつけどころはいいのだが、どうも不自然さがある感じだ。敵キャラ（特にボス）も、一連の「ドラキュラ」シリーズからかけ離れたものが多いのは不満。そこそこ遊べるし、音楽もいいだけによけい残念。（大阪府・児玉誠・22歳）決して悪くはないのだが、他機種のものと比べると見劣りは否めない。ファンとしては拍子抜けだが、難易度は低いほうだから、このシリーズの初心者にはオススメかも。（群馬県・関浩昭・22歳）
★光る演出も多いが雰囲気に難あり？「X」を見ると…。

263着 前回― キング・オブ・ザ・モンスターズ

セガ／'93・11・26
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	6.25

特撮映画に出てくるヒーローや怪獣になった気分で街を壊すのは楽しいが、必殺技の溜め時間が長すぎるため、相手が倒れている時ぐらいにしか使えないのが悲しい。相手との組み技も逆に投げ返されることが多く、ストレスがたまる。また1年も前に出たスーファミ版と登場キャラがまったく同じなのは、かなり不満。後発なんだから、NEO・GEO版の全6体をちゃんと入れてほしかった。全体的に大味なのが残念だが、もう少し自分の技がかかる確率が高ければ…。（宮崎県・宇田津知治・23歳）
★目のつけどころは斬新だけど、好みの分かれる移植だ。

千円でOK？ 安売りトクトク馬券

ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ

【セガ／'91年10月25日発売／7,000円／ACT】全機種を制覇するほど大ヒットした「ワンダーボーイ」シリーズの5作目に当たる、メガドラオリジナル作品。本家WESTONEの手による、丁寧な作りは定評あり。だが一時期品薄になった後、作りすぎたせいか、現在は新品が380～480円程度で手に入る店もある。1日程度でクリア可能だが、買う価値あり。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「たいちょー、大変ですぅー！ CM探偵団のページが今月どこにもないっすー!!」「…いや、あのな…」「まさか先月『V.R.』の予想で予想屋に負けたからじゃないでしょーね!!」「なになに…島田理佐ちゃんは20歳になったとな…そうかそうか…」「たいちょー!!!!」。オラオラどきな、敗者の探偵団諸君。ちゅーことで「うる星やつら」は3着かな、ふふん。

決断 本誌記者の 中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　戦慄(せんりつ)大王

Blue Almanac

- 講談社総研
- '91・6・22発売
- 8,700円
- RPG
- 1人プレイのみ

読者	6.2395
本誌	5.75

はじめに言っておくが、オレはこのゲームで血が駆けたおぼえはない。ではなぜここで取りあげるのか……まずはこの頃の時代背景を紹介しておかなければなるまい。このゲームが発売されたのは'91年6月だった。当時オレはBEメガではなく、お隣の「Theスーパーファミコン」でシコシコやっていた。もちろん隔週雑誌。創刊時の地獄のような日々から解放されつつあったものの、体調を崩して減った体重（8kgくらいだったか）は、まだ元に戻っていなかった。そんな朦朧(もうろう)とした日々（今でもその頃の記憶は希薄(きはく)）に出会ったのがコレなのだ。でも、出会ったと言ってもそんなに劇的なものでもない。BEメガ編集部の当時の担当の卓上にポツンと置かれた数個のパッケージ。聞けば、製品サンプルをもらったはいいが、余っているとのこと。ならば試させていただきましょ、ということに…。で、「どんなゲームなの？」と聞くと「まあ、FFみたいな感じかな」との返事。うひょー！　知らない間にメガドラにも「FF」並みのRPGが出るようになったのかと、思ったね。ところが……ところが……うっ……。

確かにこのゲームは、分類すればFFタイプだ。戦闘はサイドビューで、しかもバックアタックつき。でもさすがメガドラなんだな。ゲーム序盤の敵が強いうえ経験値、お金のバランスが悪く、2、3回戦ったら町に戻らないといけない。これが延々(えんえん)2〜3時間。ではなぜオレが挫折しなかったのか。なんでだろ……思い出せない（笑）。

ここを抜ければ、まあ許せるバランスになっていくけど、多くの人はここで挫折(ざせつ)するだろうなと思いながらプレイしてた。でも、この物語って意外と壮大で、異星人間の愛と友情を描(えが)くスペースオペラって感じなのだ。書いてて恥ずかしいけど。そのへんに徐々に魅了(みりょう)されたのも事実。諸君に買えとは言わないけど、もし持ってて放り投げたままだったら、ちょっと自分の忍耐力を試すのもいいかもね。

最後にひとこと。

でもこの会社はもう撤退……

◆雷電伝説（マイクロネット）

シューティングの名作を家庭用機に初めて移植。移植にはセイブ開発自らが参加。全8面の後にオリジナル面がついた。

オレの推奨馬　ボンバー八木

シューティングの老舗(しにせ)と言えば、東亜プランだった当時の市場を打開したゲーム…それが「雷電」だ。難易度の高さと、フルパワーで戦う爽快(そうかい)感という、相反(あいはん)する要素の絶妙(ぜつみょう)なバランスと完成度は、まさに他の追随(ついずい)を許さないものがあった。登場から3年が経(た)った中、その名作はメガドライブ、スーパーファミコン、PCエンジンに次々と移植され、ゲームセンターでは現在続編の「II」が好評稼働(かどう)中である。

さて、3年前にいの一番に発売されたメガドラ版の「雷電伝説（※PC版以外は「伝説」が付けられた）」だが、残念なデキだったスーファミ版や、最近出たジャガー版に比べると、移植度のほうはかなり良いと言えよう。もちろん、PCエンジン版のほうを支持する人もいるだろうが、メガドラ版にはハイパーシューターへの挑戦状とも言えるオリジナル面が最後に付いているのがうれしい（普通の人は難しすぎてうれしくないのかもしれないが……）。戦車の出現時に当たり判定がないとかいった難易度の高さは、初心者いじめと言えなくもないが、それが「雷電」のスリルであり、良さでもある。ただし、メガドラ版は、重厚な爆発音の移植度が弱いのが非常にいただけない。アーケードをやり込んだ人間からすると、これだけは許せないところだろう。

とはいえ、最近の軟弱(なんじゃく)なシューティングをやった後に、このゲームをやると開発者から挑戦させてるようで、俄然(がぜん)燃えるのも確かだ。男の縦シュー「雷電伝説」……。伝説を神話に変えるのは、キミのテクニックだ!!

最終面はムズすぎっス

隠しフィーチャーも結構あるが、最終面は難しすぎ？

次に出たら買い!!

MEGA-CD本体とほぼ同時に出た「ノスタルジア1907」は一時暴落気味だったが、現在は入手困難。シュールド・ウェーブの事実上休業により再販予定もない。見つけたら買え。

ノスタルジア1907（シュールド・ウェーブ　'91・12・15／7,200円／ADV）

休養馬カルテ

オーサムポッサム（テンゲン／ACT／16M）

未出走フクロネズミ「オーサムポッサム」は、新感覚クイズ番組の導入を検討したものの、スポンサーが4人しかつかず、今だお蔵入り状態だ（笑）。リサイクル友の会で活躍中の彼の出番はくるか？　慈善事業（無効）募集中。

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！　むやみな1点投票&メーカーさんの組織投票！（笑）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
247	236	アンデッドライン	SHT	6.673
248	235	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6538
249	208	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.6521
250	242	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6388
251	239	アルスラーン戦記	SLG	6.625
252	240	デンジャラスシード	SHT	6.6127
253	218	龍虎の拳	ACT	6.6071
254	243	ワニワニWorld	ACT	6.6
255	246	TATSUJIN	SHT	6.5965
256	244	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
257	245	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5908
258	247	斬〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.587
259	249	太平記	SLG	6.5706
260	251	サイバーボール	SPT	6.5615
261	238	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.5432
262	252	ヴォルフィード	PUZ	6.5117
263	—	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.5
264	254	サイボーグ009	ACT	6.5
265	248	CRÜE BALL	PIN	6.5
266	255	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4534
267	256	将棋の星	TAB	6.4259
268	250	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.423
269	257	メタルファング	RAC	6.4
270	258	エアダイバー	SHT	6.3933
271	259	フェリオス	SHT	6.3853
272	260	フォゴットンワールズ	SHT	6.3721
273	261	アーネスト・エバンス	ACT	6.3671
274	211	ブギウギ・ボーリング	SPT	6.3571
275	262	ドリームチームUSA	SPT	6.3548
276	266	バットマン	ACT	6.3416
277	267	Dahna 女神誕生	ACT	6.325
278	268	精霊神世紀フェイエリア	PRG	6.3204
279	269	中嶋悟監修F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3083
280	272	らんま1/2 〜白蘭愛歌〜	ADV	6.3033
281	273	スーパーハングオン	RAC	6.279
282	263	JuJu伝説	ACT	6.2777
283	274	バッドオーメン	ETC	6.2727
284	265	007・死闘	ACT	6.2631
285	264	ジュラシック・パーク	ACT	6.2608
286	278	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2577
287	279	ESWAT	ACT	6.2513
288	281	Blue Almanac	RPG	6.2395
289	287	Vay 〜流星の鎧〜	RPG	6.2222
290	282	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2178
291	283	カメレオンキッド	ACT	6.1904
292	285	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.1862
293	286	スーパーリーグ	SPT	6.1842
294	270	ワンダードッグ	ACT	6.1777
295	276	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.1538
296	288	ワードナの森SPECIAL	ACT	6.1506
297	292	Art ALIVE	ETC	6.1341
298	280	ゴールデンアックスIII	ACT	6.1269
299	290	スペースハリアーII	SHT	6.1163
300	277	バトルトード	ACT	6.1111
301	291	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1063
302	289	ディック・トレイシー	ACT	6.0992
303	271	T.M.N.T.トーナメントファイターズ	ACT	6.0769
304	275	アルシャーク	RPG	6.0714
305	293	ヴァリスIII	ACT	6.0627
306	295	シーザーの野望II	SLG	6.0277
307	294	スパイダーマン	ACT	6.025
308	296	ポピュラス	SLG	6.0206
309	297	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9873
310	301	ダーウィン4081	SHT	5.903
311	299	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.8965
312	302	ヴェリテックス	SHT	5.8923
313	300	ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド	ACT	5.8636
314	309	ヨーロッパ戦線	SLG	5.8611
315	304	バーニングフォース	SHT	5.8538
316	305	サイオブレード	ADV	5.8427
317	306	クラックダウン	ACT	5.8318
318	307	ブロックアウト	PUZ	5.8153
319	303	ウルフチャイルド	ACT	5.8148
320	310	ジュエルマスター	ACT	5.7948
321	311	ファイアームスタング	SHT	5.79
322	313	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7872
323	312	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.7839
324	314	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.7826
325	315	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
326	316	ウイップラッシュ	SHT	5.7747
327	323	スーパーH.Q.	RAC	5.7692
328	317	スティールタロンズ	SHT	5.7619
329	319	ゴーストバスターズ	ACT	5.7391
330	318	クラックス	PUZ	5.735
331	320	大旋風	SHT	5.7275
332	298	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.7272
333	308	デバステイター	ACT	5.7272
334	322	アローフラッシュ	SHT	5.7094

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「たいちょ〜、ヒマですねぇ」「…」「BEメガで人気1位なだけあって、読者レースは元気ですねぇ。我が探偵団なんて、下から数えたほうが早いですもん」「まあ、待て来月は『ソニック3』のCMやるから我慢せい」「はぁ」「ハイハイ、秋田の後藤直哉、岐阜の永井啓介、お前ら負けたから今日から俺様の奴隷な。それと「ヘブンリー」は7.7886だ。「…元気っすねぇ」

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②・各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
335	321	ソニック・スピンボール	PIN	5.6991
336	324	バットマン・リターンズ	ACT	5.6296
337	284	信長の野望・全国版	SLG	5.619
338	325	フリントストーン	ACT	5.5833
339	327	パチンコクーニャン	ETC	5.5833
340	326	アフターバーナーIII	SHT	5.5121
341	333	マージャンCOP竜	TAB	5.5027
342	331	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5
343	329	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.4878
344	328	タズ マニア	ACT	5.4772
345	335	ルナーク	ACT	5.4597
346	330	FZ戦記AXIS	ACT	5.4558
347	334	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.4166
348	340	エグザイル〜時の狭間に〜	A・RPG	5.4096
349	336	モンスターレア	ACT	5.4006
350	339	ランボーIII	ACT	5.3964
351	337	DJボーイ	ACT	5.384
352	341	究極タイガー	SHT	5.3826
353	343	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3601
354	344	ファイナルブロー	SPT	5.3508
355	345	ザ・キックボクシング	SPT	5.3333
356	338	アイル・ロード	RPG	5.3088
357	346	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2454
358	348	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2204
359	347	パワーアスリート	ACT	5.2051
360	349	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.1625
361	342	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.1489
362	362	幽☆遊☆白書外伝	ADV	5.1363
363	350	ファットマン	ACT	5.1191
364	354	GODS	ACT	5.1176
365	332	ジョーダンVSバードONE on ONE	SPT	5.0909
366	353	ターボアウトラン	RAC	5.0846
367	352	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0845
368	355	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9767
369	351	G-LOC	SHT	4.9591
370	356	A列車で行こうMD	SLG	4.9576
371	358	シーザーの野望	SLG	4.9074
372	359	メガトラックス	RAC	4.8461
373	361	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.8255
374	360	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8173
375	364	インセクターX	SHT	4.7154
376	363	ヘビーノバ	ACT	4.6931
377	365	セイントソード	ACT	4.6703
378	357	ストームロード	ACT	4.6666
379	368	港のトレイジア	RPG	4.5977
380	366	獣王記	ACT	4.584
381	367	アレックスキッド―天空魔城―	ACT	4.5678
382	369	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5113
383	371	アネット再び	ACT	4.4782
384	370	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.444
385	372	火激	ACT	4.3821
386	373	レッスルウォー	SPT	4.3587
387	374	スペースインベーダー90	SHT	4.3402
388	375	JUNCTION	PUZ	4.3148
389	376	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3127
390	377	SDヴァリス	ACT	4.2962
391	378	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1768
392	381	ズーム！	PUZ	4.1266
393	380	カース	SHT	4.1248
394	382	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1241
395	379	サンダーフォックス	ACT	4.1212
396	383	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.983
397	384	機動警察パトレイバー 98式起動せよ！	ADV	3.9523
398	385	四天明王	ACT	3.8159
399	387	ああ播磨灘	SPT	3.7567
400	386	デスブリンガー ―秘められた紋章―	RPG	3.7468
401	392	邪神ドラクソス	ACT	3.5675
402	388	ストリートスマート	ACT	3.4252
403	389	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3921
404	391	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3131
405	390	中嶋悟監修F-1 HERO MD	RAC	3.2745
406	393	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.2236
407	394	ラスタンサーガII	ACT	3.1442
408	395	ダブルドラゴンII	ACT	3.0574
409	396	XDR	SHT	3.027
410	397	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.9874

オッズ表D・E寸評 絶好調ソダン！ 恐怖の2点台復帰!!

最近なんだか脇役のD表に、こっちに入ったほうが話題が取れると噂の(笑)E表のだが、先月最下位帝王に復活した帝王ソダンは、もはや年中フル操業の超サ○ヤ人状態に入り、軽々2点台のカベを乗り越え絶好調！　セガ広報竹ちゃんの無謀なソダン救出作戦(予定)は不動の帝王を倒せるか(笑)。待て次号!!

募集中

もうすぐはじまるよっ！

GGソフト読者レース予想大作戦！

ゲームギアソフト'93年売り上げトップ10

順位	ソフト名	発売日	ジャンル	平均点
1	シャイニング・フォース外伝II	'93・6・25	RPG	8.25
2	ぷよぷよ	'93・9・19	PUZ	7.25
3	ソニック＆テイルス	'93・11・13	ACT	6.5
4	魔導物語I	'93・12・3	RPG	7.5
5	なぞぷよ2	'93・12・10	PUZ	6.5
6	ドラえもん　ノラのすけの野望	'93・4・28	ACT	6.25
7	ベア・ナックルII	'93・7・23	ACT	6.0
8	対戦麻雀　好牌2	'93・12・17	TAB	5.75
9	プロ野球GGリーグ	'93・4・28	SPT	6.0
10	ドナルドダック4つの秘宝	'93・12・17	ACT	6.5

※上記のデータは'94年3月現在のものです（セガ製ソフトのみ対象／データ協力：セガ・エンタープライゼス)。なお、「平均点」とは、過去につけられた「BEメガドックレース」の平均オッズのことです。

売り上げ面でも上位の「SF外伝II」が優位か？

ちなみにCM探偵団隊長は「ぷよぷよ」との予想だ

売り上げから読む？ GG読者レース上位予想！

先月号でついに開始をお知らせした、ゲームギア(以下GG）ソフトの読者レース。おかげさまを持ちまして、応募のほうも順調にいただいており、いよいよ来月あたりから開始できる予定です。前回お話したとおり、前回と今回の応募者には、開始記念と題して、第1回目のGG読者レースのトップを飾るソフト大予想クイズへの参加資格も付与されます。

当選者から抽選で5名に、お好みソフト3本をプレゼントしちゃうこのクイズ、参加しない手はないぞ。……「というわけで、欄外予想屋様の出番だぜ、ワハハハハ。先月号は別のページで第1回GG読者レースのトップを『シャイニング・フォース外伝II』と予想させてもらったが、今月もみんなを勝利に導くぞ(ホントか？)。さて、前回は本誌ドッグレースで好成績をおさめたソフトを上位から拾って、参考にお見せしたが、今回は売り上げデータをもとにして予想の根拠をお見せするぞ。ちなみに、歴代のGGソフト売り上げランキング（昨年12月発行のオールソフトカタログにも収録）のほうは、上のランキングとはだいぶ違った結果になっており、「スーパーモナコGP」など初期タイトルが上位にあるのだが、新作のほうが上位を取りやすい読者レースの性質を考えると、やっぱり質量ともに「SF外伝II」が優位と考えられるわけだ（おお〜、なんか説得力あるぞぉ)。さあ、善は急げ！　下の記入例をよ〜く見て、みんなもガンガン応募しようぜ!!」

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は懐かしのアニメを題材にしたゲーム　アーツの最新作「うる星やつら」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。今のユーザーにどれくらい受け入れられるか興味深いこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

どうだっちゃ

「うる星やつら」は何着だ？

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、意外に3着とか？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はセガとフジテレビの共同大作「ヘブンリーシンフォニー」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

確かに大作なんだけど、ゲーム部分は賛否両論？

BEメガ読売レース 参加者募集中!!

《記入例》MDとGGは分けて書く！
メガドライブ・メガCD（5本まで！）
・バーチャレーシング（9点）
・シルフィード（9点）
・ぷよぷよ(MD)（9点）
・三國志III(CD版)（7点）
・ソード・オブ・ソダン（3点）
ゲームギア（3本まで！）
・ソニック＆テイルス（8点）
・ぷよぷよ(GG)（8点）
・がんばれゴルビー（5点）
《コメント》《ほしいソフト名》
・「うる星やつら」の着順予想：5着
・「ヘブンリーシンフォニー」のオッズ予想：6.7986
・第1回GGトップ予想：「魔導物語I」
※応募券がないとボツだよ

103
中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)「BEEP！メガドライブ」
「BEメガ読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

今回は参加してくれた人の中から5名に、人気のジェネシスソフト「MLB SPORTS TALK BASEBALL」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（メガドラ5本、GG3本まで！)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、第1回GGトップソフト予想、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。締切は6月4日だぞ。

今月のにんじん！

英語の実況でしゃべりまくる野球ゲームなのだ。

BEメガ編集部総評

ついに次回で40回目を迎える「BEメガ読者レース」は、新たにGGソフトも仲間に加え、次号からレイアウトも一新(一部？)して生まれ変わる予定だ。いろいろ予想も飛び交っているけど、どんな結果が出るかは来月のお楽しみだ。ビッグチャンスも待っているから、みんなもドンドン参加してね。もちろん来月はメガドラの新作も多そうだから、こちらも注目。最下位だって見逃せないぞ（笑)。

【4月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表！】最後は4月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本＆にんじんソフトジェネシス版「ソニック3」の当選者を発表するぞ。ゴールデンウィークが終わって切ないキミに送るプレゼントは長崎県・牧浩志くん、静岡県・佐野純一くん、神奈川県・田中宏美さん、愛知県・浜田智弘くん、東京都・伊東進くんの5名だ。おめでとう。

読者レース応募券 6月

BE-MEGA ← WOLDWIDEな情報を先取り!
NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

NEWS メガドライブの魅力が詰まってる! 「V.R.プラスワンパック」限定発売

メガドラのパフォーマンスとセガの技術力を見せつけてくれた「バーチャレーシング」。ユーザーの評価も今月の読者レースを見てのとおりだ。このソフトを多くの人に体験してもらえるようにと、セガはメガドライブ2にこの「V.R.」を同梱した「V.R.プラスワンパック」の販売を開始。ただし記念限定発売なので、急がないとなくなっちゃうぞ。

価格はオープンプライス(希望小売価格が設定されていない)だから、お店によっては、とってもお得な値段で買えるかもしれないぞ。急げ!

EVENT 次世代機が揃って登場か!? TOYショーは見逃せない

各社次世代機の出展が予想され、例年以上に世界中から注目されている東京おもちゃショーの開催日が近づいてきた。今年の一般公開日は6月4・5日。場所は千葉・幕張メッセ(JR京葉線海浜幕張駅下車、徒歩5分)、入場料は500円だ。セガの出展内容(特集を見てね)にも期待できそうだぞ。

GOODS 「ズール」のインフォコムからゲームアクセサリーがでるぞ

インフォコムが、海外のゲームアクセサリーの販売を始める。ゲームギア用として、「GGバッテリーアダプタ」(4,800円/ACアダプタ別売り)と、「GGキャリングケース」(スタンダード2,100円、デラックス2,300円)が登場(すべて予価)。

MD用の「フリーホイール」も発売予定(価格未定)だ。

●「ポケットトーク」で内緒の会話を楽しもう!

セガから、教室などで気軽にポケベルごっこができる「ポケットトーク」が出るぞ。赤外線通信によって離れた友達(約12mまで)と数字による会話ができる他、相性や運勢占いの機能などがついている。価格は2,980円。

●「バトルテック」ワールドチャンピオンシップ開催!

4月9日、渋谷のドクター・ジーカンズで、「バトルテック」の日米決戦が開催され、予選を勝ち抜いた強者が激突した。このゲームはリアルなロボットバトルをシミュレートでき、現在東京、横浜、秋田、それに三宮など7カ所でプレイができるぞ。

●「餓狼伝説」映画化記念イベントは大盛況!

順調に制作が進む「餓狼伝説」の記念イベントが、4月10日に銀座松竹セントラルで開催。声を担当する錦織一清や、難波圭一、それに会場で映画への出演が急きょ決定した千葉麗子らが、全国から集まった1000人以上のファンとひとときを楽しんだぞ。

●OVA「テッカマンブレードII」先行特別編発売!

7月21日の「テッカマンブレードII」発売に先行して、インタビューやハイライトシーンなどの新情報がビッシリ詰まった先行特別編が緊急発売された。価格は1,980円でお買い得。「テッカマン」ファン必携のビデオだぞ。

林原めぐみ嬢もTVシリーズに引き続きアキ役を担当。

EVENT 自然との共生をレーザーアクティブで考える 第4回国際イルカ・クジラ会議、日本で開催

「イルカ達を通して人間と自然との共生について考え、次時代に通じる新しい価値観、意識を模索していく」との目的で1988年より始まった国際イルカ・クジラ会議が、日本で初めて開催された。4月10日の江ノ島フォーラムでは、レーザーアクティブソフト「MELON BLAINS」の紹介も行われたぞ。

プレゼンターにはジョン・C・リリー、ジャック・マイヨールなど、その道の大御所が多数参加した。

会議の様子や「MELON BLAINS」についての詳細は次号で!

NEW RELEASE

きっと愛がある/西田ひかる

"あるある・る・る!愛がある!"というサビのフレーズはつい口ずさんでしまうほど印象的。すでに「霧ケ峰」のCMで聴いた人も多いよね。CFはアカペラぽかったけどCDのほうは華やかなアレンジになっているのだ。8月にはアルバム、11月にはベスト盤が発売の予定。

●ポニーキャニオン/5.20発売/¥1,000

ドラマティックに恋して/広瀬香美

アルペンのCMソング「ロマンスの神様」で一躍脚光を浴びた広瀬香美。ニューシングルはドラマ「上を向いて歩こう」の主題歌だ。特徴のあるハイトーンヴォイスで明るくコミカルに歌っているのだ。ちなみに、ドラマでは音楽監督も務め音楽家としての実力を発揮中。

●ビクターエンタテインメント/5.11発売/¥1,000

Dig it!/Selfish

爽やかなポップスだった前作だが、このニューアルバムではポップでありながらファンキーなグルーヴサウンドへ、がらりと変身した。その音楽性は海外のミュージシャンにも認められるほど質の高いものなのだ。

●ポニーキャニオン/5.20発売/¥3,000

White magic/吉田朋代

デビューシングルで、そのヴォーカルに魅せられた人なら絶対にこのアルバムを聴こう。楽曲により女の子から大人の女性までを表現し、ハートに伝わってくる。さらなる魅力を感じさせてくれるはずだ。

●ポニーキャニオン/発売中/¥2,800

卒業II―ネオ・ジェネレーション―

98版「卒業II」の発売に先駆けて発売されたCD。キャラクターそれぞれのイメージソングや校歌、ドラマを収録。ドラマではIのキャラクターも登場するので、ファンにはたまらないでしょう。おまけトラックもあり。

●日本コロムビア/発売中/¥2,800

WORLD HEROES 2 JET

お待たせせずに、早くワーヒーJETのCDが登場したぞ。BGMからボイス、SEの完全収録はもうおなじみだね。1、2よりもパワーアップしたサウンドを今一度CDで体験してみよう。CDケースサイズステッカー付。

●サイトロン/5.20発売/¥1,500

龍虎の拳2

ネオジオ格闘ゲームおなじみのビデオが登場だ。CPU攻略はもちろん対戦やエンディングなど様々なシーンを収録。ナレーションも当然ゲームのオリジナルキャストと、普通のファンからマニアまで楽しめる内容だ。特典は2タイプのCF収録と8Pの攻略マニュアル。

●サイトロン/5.20発売/¥4,800(VHS)

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定:5月19日「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」、5月26日「ロードス島戦記」。お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項:①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて6月7日(消印有効)。

BE MEGA RACING FREAK Vol.4

'94 ALL JAPAN F3000 SERIES Round1 SUZUKA 3/19〜20

全日本F3000開幕!! 少数精鋭の戦いスタート

3月20日、鈴鹿サーキットにおいて4万8000人の観客が見つめる中、全日本F3000が開幕した。今年はバブル崩壊の影響か、参加台数は18台とちょっとさみしいスタートとなった。しかし、その分実力伯仲で、少数激戦の様相を呈している。なにしろ、昨年の全日本F3000から2人のF1ドライバーが誕生しているのだから、そのレベルは高いのも当然だろう。

そこで今年のF3000の見どころを3つのポイントに絞って紹介しよう。まずはチャンピオン争いだ。ディフェンディング・チャンピオン星野一義にチーバー、アピチュラ、サロ、マルティニら外国人勢、そして服部、影山、田中、黒沢など若手がどう挑むかが見ものだ。2つめはシャシー争い。レイナード、ローラの輸入品に国産童夢がどう挑むか。童夢の調子がいいだけにアピチュラ、光貞に注目。3つめはタイヤ戦争だ。初戦では1、2、3位にブリジストン、ダンロップ、ヨコハマタイヤと3メーカーそろいぶみとなっていた。以上3つの戦いに注目しながら、F3000白熱のバトルを観戦しよう。

2位になった童夢無限のアピチュラ。マシンカラーも一新して注目大だ。

コスモオイルのキャンギャルです。こちらは色気でせまります。

日本人最高の4位となった服部尚貴の走り。

3年連続初戦Vのロス・チーバー。悲願のチャンピオンに向かって幸先のいいスタート!?

DoCoMoのキャンギャル。携帯電話をもってハイポーズ。

外国人勢で占められた表彰台。がんばれ国産ドライバー。

本命星野一義は15周目でリタイヤ。

3位となったローラ・DFVのミカ・サロ。

THE SCENE OF J.LEAGUE

1994 Vol.2 撮影／大屋哲男

ジュビロの息の根を止めたFK エドゥー黄金の左炸裂!!

サントリーシリーズ第6節(4/2)
ジュビロ磐田 VS 横浜フリューゲルス
静岡：磐田スタジアム

アマリージャとパウスの空中戦はとても高い。この日は2人ともヘディングではなくて足でゴールを決めた。特にパウスはJリーグ初ゴールという記念弾となった。

スタジアム全体を驚嘆させたエドゥーの40mFK。追い風もあって強烈にジュビロゴールに飛び込んだ。

サントリーシリーズ第6節
ジュビロ磐田 1（1−0／1−1）2 横浜フリューゲルス

パウベル欠場で出場のモネールが大張り切り。またモネールダンスが見たい。

小柄だが体全体を使ったプレーが鈴木のいいところだ。しかし、スキラッチ、ダエイの加入により出場が微妙だが……。

もの凄い形相でボールを追う中山。ゴールとボールへの執念はJリーガーNo.1と言えるだろう。やっぱり応援しちゃうぜ!!

スポーツでの一発というのは、試合の流れを逆転してしまうほど強烈なものだ。特に均衡した状況や困難な条件での一発ほど、その価値は高い。野球でいえばホームランがいい例だが、サッカーではセットプレーがこの一発に当てはまると考えていいだろう。セットプレーからの直接ゴールはホームランと同様のインパクトの高さと、芸術的とも言える美しさを感じさせてくれるのだ。

現在のJリーグで最も華麗な一発屋と言えば、横浜フリューゲルスのエドゥーで決まり。一発屋というと〝まぐれ〟とか〝ラッキー〟など偶発的なイメージがあるが、エドゥーの場合は今年すでにジェフ戦でコーナーキックを、グランパス戦では豪雨の中でフリーキックを直接ゴールし、確率も高い。今やジーコやリトバルスキーを押し退けて、エドゥーがフリーキックのゴルゴ13なのだ。

そのエドゥーがまた見せてくれた。

第6節となる4月2日は磐田スタジアムでのジュビロ－フリューゲルス戦。前半にエドゥーのセンタリングから先取点を取ったものの、ボールの支配率はジュビロが勝り、ついに後半10分にパウスの初ゴールで同点に追いつく。流れは当然ジュビロに傾きかける。しかし、その7分後にエドゥーの一発が飛び出した。これが凄い。その距離は実に40m。決まった場所はゴール左上角。まさにここしか入らないという場所だ。決められたGK森下も、ジュビロのサポーターも、あんぐりさせるほど芸術的な一発だった。これでフリューゲルス・イレブンの士気は一気に高まる。その後も試合的には押されながらも最後まで得点を許さず、2−1で逃げきり優勝への望みをつないだ。今後もエドゥーのフリーキックから目が離せない。

負けてしまったジュビロだが、セリエAからスキラッチ、そしてイランからダエイを獲得した。オランダ出身のオフト監督だけにフリットを獲得かとファンは期待していたかもしれないが、ポジションを争う中山＆鈴木にとっては、どちらにしろ強力なライバルの登場となりそうだ。　（森崎）

BEメガ Jリーグクイズ メガカルチョ

今月のメガカルチョは5月18日から3試合。この日のカードは4月6日の逆カードになる。前の結果は参考にはなるが、そのまま当てはまることはないだろう。ということで予想ワードはチ・チ・ヨ。

締め切りは5月17日(消印有効)。

サントリーシリーズ第17節(5/18)より

ホーム	2差以上	1差	PK	PK	1差	2差以上	アウェイ
ヴェルディ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	サンフレッチェ
マリノス	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ジェフ
ジュビロ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	エスパルス

メガカルチョ　前回の解答　新生Jリーグコーナーの1発目のメガカルチョは第10節から。ジェフ―サンフレッチェは1―3、ジュビロ―ベルマーレは1―2、ヴェルディ―フリューゲルスは0―1と意外な(?)結果に。よってカルチョワードはヨ・チ・チ。当選者には抽選で商品を送るよ！

特報!!
Special Report

スーパーストリートファイターII

ギラギラしたヤツラが帰ってくる!!

ついに移植決定!! 格闘ゲームもここまで来た!

SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

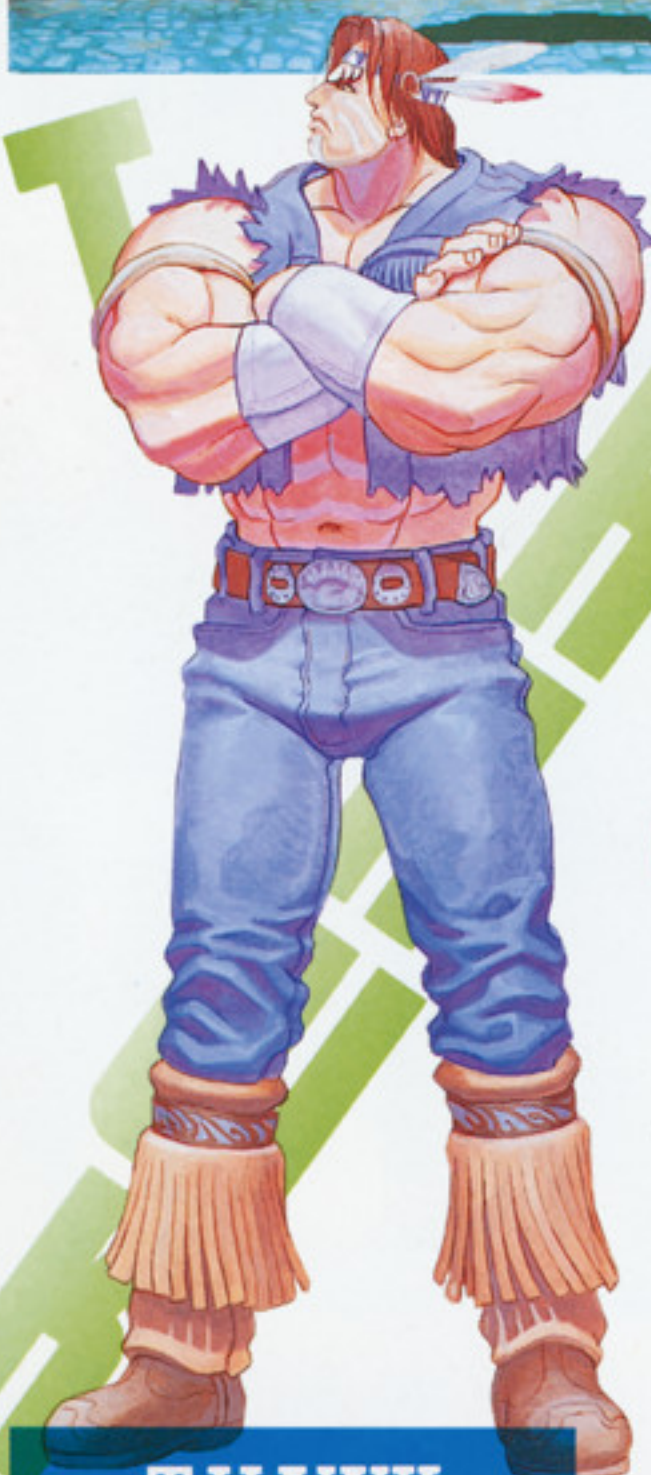
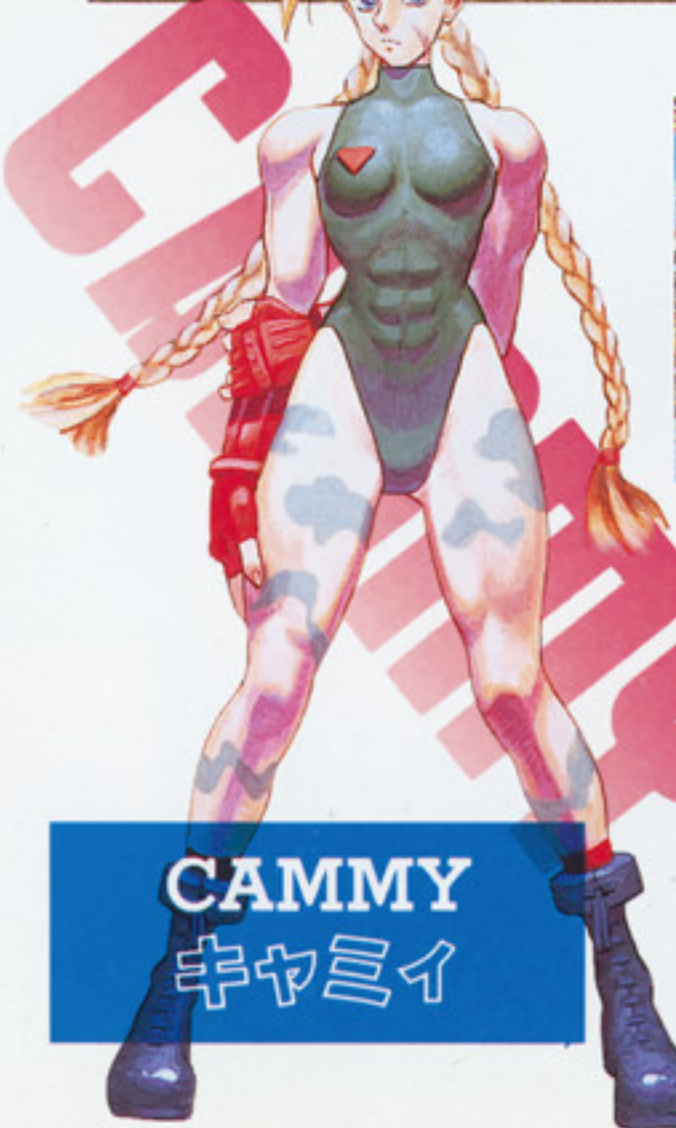
カプコン	6月下旬発売	10,900円	40M	ACT

今年の夏は…熱い!!

新キャラ一の巨体ホーク。大自然パワーで相手を粉砕しまくるのだ!

ゲーセンでは「X」が大旋風を巻き起こしているが、メガドラでも、「スーパーストリートファイターII」の移植が、ついに、ついに決定した! 6月下旬に発売されることになったのだぁ!! 喜べ皆の衆ぅ! それも、スーファミ版とほぼ同時発売なのだ! やってくれるぜカプコン! メガドライバーの嬉しさここに極まれり!だ。さっそく届いたメガドラ版写真も超公開するぞ! おおっとまだまだ、とりあえず下の4キャラを見てから、あ・せ・ら・ず!

4人の新たな挑戦者!!

映画俳優のフェイロン。だが、彼の技は本物なのだ。攻撃のキレがいい。

イギリスの特殊部隊に所属しているキャミィ。やっぱカワイイぜ!

ファイティングミュージシャン、ディージェイ。白い歯とリズミカルな攻撃が彼の武器(!?)だぞ。

T.HAWK
T.ホーク

CAMMY
キャミィ

DEE JAY
ディージェイ

FEI-LONG
フェイロン

無限の可能性を秘めたMD版、いざ!!

見よ！ これがMD版スパIIだ!!

ということで、ここにある６枚の写真がメガドラ版の「スーパーストⅡ」の写真だ。見た目でわかるとおり、メガドラというハードの限界を超越したゲームとなっているのは確か。やや色数が少なく思えるが、それでも「こりゃすげぇや」としか言いようがない。とにかく、完全移植と言っていいデキだから、期待に胸を膨らませてもいいぞ。早くやりてぇ／ 出してくれぇ／

ケンの燃える大昇龍拳が炸裂した！ 燃える腕と燃えたキャラ、火の粉に注目！

新しいステージで、新生気功拳と神技デビルリバースの激突。オーロラは動いているのか!? 動いてるとこが見たいぞ／

これがメガドラ版「スーパーストⅡ」のホークだ／ なんかいい感じになってるぜベイビー／

問題は音声ですよ音声!!

前作「ダッシュプラス」での不満点の多くは、声だったね。確かに、ちょっとザラついていたけど「スーパーストⅡ」ではどうなるのだろう!? アーケードではスーパーになって、各キャラの声がハッキリと変わったから、心配している人もいるのでは？ いやいや、大丈夫。きっとすばらしい気合いのこもった声が聞けるはずだ／

「ファッチョウ！」とか、「アチャアチャアッチャァァ／」などの声がクリアかどうか。聞いてみてのお楽しみってワケだね。

モードはスーファミ版と同じ!?

メガドラ版「スーパーストⅡ」の主なモードや機能は以下のとおり。まずスピード調整が可能になっている。これはやはりあった方がいいよね。モードは、ＣＯＭ対戦モードと対人対戦モード、グループバトルモードにトーナメントモードなどがある。グループバトルは前作にもあったけど、トーナメントとは!? そう、ゲーセンであった、あの全16人対戦ができるのだ。これはちょっと見逃せないぞ。さらに、メガドラならではの謎の機能も搭載するかもしれない。

何と言っても容量は40メガ。スーファミ版は32メガだから､モードもスーファミ以上になるのではないかな。価格はちょっと高いけど、家で「スーパーストⅡ」ができるのを考えたら絶対に安いぞ。格闘コントロールパッド「カプコン・パッド・ソルジャーＭＤ」（1,980円）も同時発売になるし、今は待つしかない!!

モードがいっぱい メガドラならでは

あのトーナメントができるってのはうれしいね。勝ちの絵もある!?

はたしてメガドラならではの機能は……。うーん、まさか……。

アニメ版ストⅡ、全国前売り券発売開始!!

今年の夏は、映画館も熱いぞ！ リュウ、ケンやキャミィなどのオールキャスト16人が登場する劇場アニメ「ストリートファイターII」が堂々公開されるのだ！ 監督と脚本を、映画「タッチ」なども手がけた杉井ギサブロー。キャラクターデザインには村瀬修功など、制作スタッフがアニメ界の豪華キャストで構成されている。この映画を見ずして「ストII」を語るべからずなのだ！ こっちも期待大！

映画の冒頭シーン。いきなりサガットとリュウが対決してるぞ。出るか昇龍拳！

'94年夏・全国洋画系ロードショー
「ストリートファイターⅡ」前売開始／

一般	1,400円
学生(大学・高校・中学)	1,200円
子供(小学生・幼児)	800円

劇場にて前売り券をお買い求めの方全員にオリジナルグッズプレゼント／

Miss春麗＆Missキャミィ 大募集

映画「ストリートファイターⅡ」公開を記念して、Missキャミィ とMiss春麗を大募集しちゃうのだっ／ 優勝者には、賞金30万円と賞状、海外旅行にペアで御招待ときた／ それに、映画の宣伝キャンペーンのイメージガールとして参加してもらうほか、実力しだいでは映画の声優や歌手デビューもあるかもしれないぞ／ 君のお姉ちゃんや、彼女、みんなに教えて応募させちゃおう／ 詳しい応募要領は下を読むべし／ さぁ、キャミィと春麗は誰だ!?

《応募資格》 健康な女性なら誰でもOK。
《応募方法》 履歴書と写真(顔と全身の２枚)を同封の上、封書で。
《応募先》 〒104 東京都中央区銀座３－２－17 東映株宣伝部「ストⅡ・Miss春麗(キャミィ)」係まで
《締め切り》 5月20日(金)消印有効
《問い合わせ》 ㈱メイジャー宣伝部 TEL 03(3542)7830

ついに出るぞ!!

ロードモナーク

●セガ●6月24日発売●8,800円●SLG●16M+B・B/マウス対応

あのロードモナークがハイパーになった!

以前から、セガ・ファルコムタイトルとしてあがっていた「ロードモナーク」が、16Mのカートリッジで、いよいよ登場だ。パソコン版やSFC版と違い、まったく新しいゲームと言っていいほどのデキは、まさにハイパー。キレイなグラフィック、面白いオリジナルモード、これは超オススメだ!

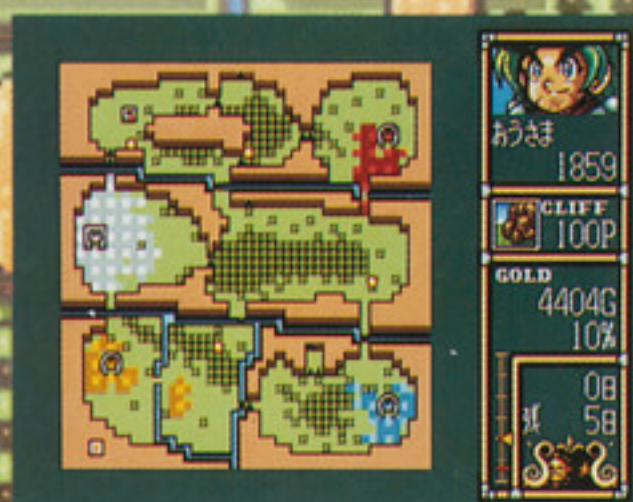
グラフィックも派手になって、キャラクターも増えたぞお!

⬆拡大モードをＬにすると兵士達が一生懸命働いている姿が見える。なかなかかわいいヤツらなのだ。
➡ボスキャラもいろんなタイプがいるぞ。

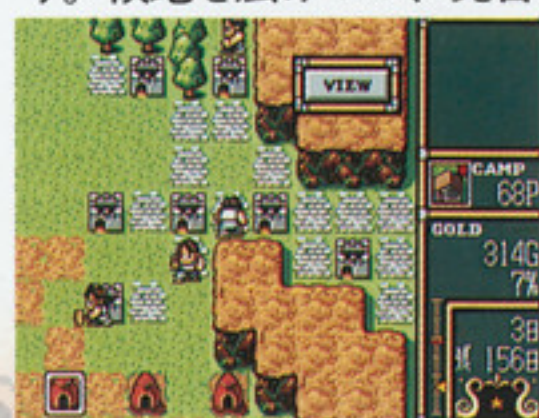
ロードモナークはこんなゲームなのじゃ!!

このゲームはステージクリア方式のSLGだ。限られた時間内にマップ上の敵を倒し、すべてを自分の領地にすれば1面クリアになる。領地を広げるには、兵士達にガンガン働いてもらわなきゃならないけど、世の中お金がないと何もできない。自国の領地から税金を徴収して、お金をためよう。そしてそのお金でさらに領地を広げるのだ。ただ、税金を高くしすぎると兵士達が働けなくなってしまう。うーむ、なかなか経営力も必要なのだ。

1つのマップにはいくつかの国がある

マップ上には、自分の領地の他にもいくつかの国があり、それぞれに王様がいる。みんな同じように自分の領地を広げようとしているので、ノンビリした操作をしてられない。王様も自ら戦って、一刻も早く敵を倒そう。

1つのマップには最高3種類の敵が出現する。赤、青、黄、白(自国)で色分けされているので、進行状況が一目でわかる。もちろん、自分の領地の白色で埋めつくせば勝ちだ。

領地を広げるのが目的だ

兵士達は森を開墾(かいこん)し、陣地を作り、領地を広げていく。だけど、開墾や陣地を作るには、お金が必要だ。お金がなくなっても兵士は生まれてくるけど、仕事ができなくなってしまう。領地を広げつつ、見合った金額の税金を徴収しよう。微妙な税率の調整がポイントだ。

税率を下げると兵士が生まれやすい。お金がなくならないよう注意!

ロードモナークの世界はリアルタイムで動いている

自分の領地を広げることに夢中になって敵がいることを忘れないように。マップ上では、敵も味方も同時に時間が経過していく。敵も着々と自分の領地を広げているのだ。

敵の進攻状況を注意していないと、いつの間にか攻め込まれていたなんてことになりかねないぞ。マップ全体の状態をこまめにチェックしながら、自分の作戦を立てるようにしなければならないのだ。

敵をすべて倒せば1面クリアとなるのだ

敵のボスを倒せば、その領地は自分のものとなる。自国の領地が広がって、敵のボスが弱くなったなら叩いちゃおう。倒せば一気に領地が広がって、お金もどんどん増える。ボスの強さも常にチェックしておくといい。

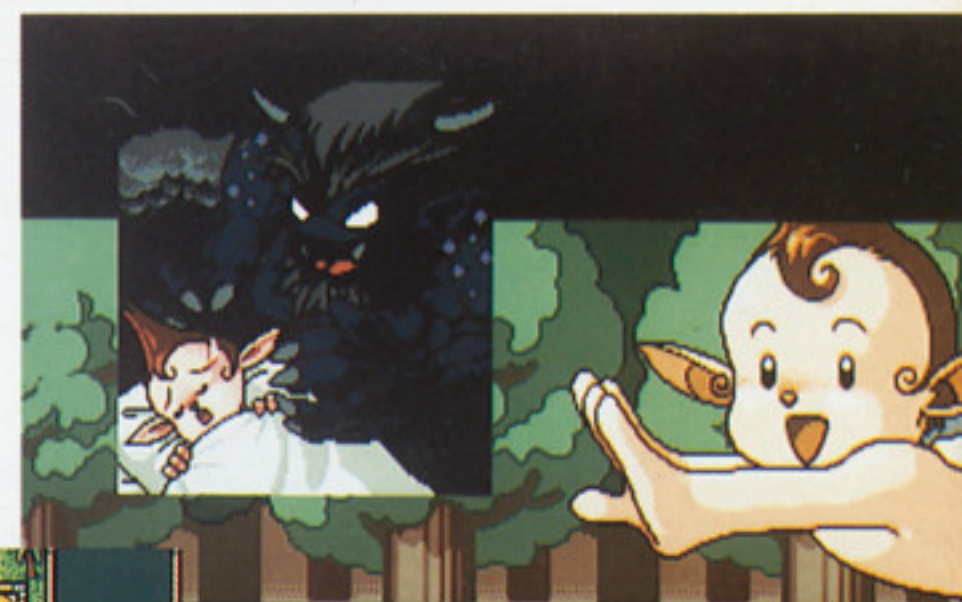
なんとも派手な、ボスのやられシーン。こういったオリジナルのグラフィックが、あちこちにあるので、とても楽しめるのだ!

占領!!

注意

1面をクリアするまでの時間制限に注意。時間切れは即ゲームオーバーだぞ。

なんたってストーリーモードが面白い！

ゲームモードには〝ストーリー〟と〝記録挑戦〟の２つがある。オススメはなんといってもオリジナルシナリオのストーリーモード。パソコン版やＳＦＣ版は、難しくて手が出なかったなぁという初心者のキミに、ぜひプレイしてもらいたい。主人公の世話係の爺が、手取り足取り基本から高等までの様々なテクニックを教えてくれちゃう親切設計モードだ。ストーリーも結構おかしいし、すでに他のハードでプレイした人でも違った面白味が味わえると思うぞ。

ーク王国が闇に飲み込まれて、
びてしまうんでちゅ。

THE KING
アルフレッドよ、おまえももうすぐ16才だ。この国のしきたりのことはわかっておるな？

AN WATCHMAN
じつは、ルビア姫とお見合いされる方には、お城にいたるまでの道すがらで、腕試しをお願いしているのです。

GESSYU
やあやあ、我こそは、ブライティー帝国の第１王子ゲッシューだ。

オリジナルストーリー

第1章　おれは一人前（モナーク王国のしきたり）

第１話　近場の悪をたたけ
第２話　さらにたたけ
第３話　まとめてたたけ
第４話　一人前のたたかいだ

16歳になったアルフレッド王子は、モナーク王国のしきたりに従い、山賊達を倒し王者としての証を立てなければならない。160日のうちに山賊を倒さなければ、なんと追放されてしまう。といっても、第１章はゲームの基本を覚えるための小手調べというところ。メッセージに従って進めていけば、簡単にクリアはできるはずだ。なあに楽勝楽勝！

OLD LANCE
まずはこのあたりで、お手並み拝見ですじゃ。

マップ移動はクォータービュー画面で進む。ステージによっては、複数のルートがあり、そのうちから選択するのだ。

モナーク王

モナーク王国を治める王様。若い頃は鋼鉄の美少年だったと言うが……マジ？

THE KING
そうじゃ、王子たる者は、16才までに山賊どもをたおし、王者としての力の証を立てなければならぬのだ。

いきなり、呼び出されたアルフレッド王子。一人前と認められるには、モナーク王国のしきたりに従って山賊を倒さなければならないのだ。さあ、爺と一緒に山賊退治に出発だ！

A CHIEF
うがうがあ！

⬅第１話の敵は１人だ。このマップは簡単簡単！
⬇爺の忠告をよく聞くことが攻略のポイント。

OLD LANCE
兵たちの気持ちも考えてあげてくだされ。まずは、領地を確保しなくては。

第２話になると、２つの軍勢を相手にしなければならないのだ。やみくもに攻めていくと危険だぞ。弱い敵から狙おう。

ほおっておくと、モンスターが、どんどん強くなってしまいますぞ。

⬆第３話では、山賊だけじゃなく、モンスターまで、出てくるのだ。
➡モンスターの出てくる洞窟は、真っ先に封印してしまおう。

いよいよ最後の戦い。ここで勝って初めて一人前になれるのだ。今までとはワケが違う！

OLD LANCE
王子様、ここは今までの戦いとはわけが違いますじゃ。まさに、本当の男のいくさですじゃ。覚悟するですじゃ。

アルフレッド王子

キミが動かす主人公。モナーク王国の王子。やんちゃな暴れん坊で、弱冠16歳。今度の戦いで一人前と認められるか否かは君の腕しだいだ。

ポイントアドバイス

兵士達が合体すると、より強力な軍勢になる。兵士の数によって、S,M,L,と表示されるぞ。隣国との境界に強力な兵士を待機させておけば、敵の進入を防ぐことができるのだ。

隣国との間に橋をかける時は、その手前に領地を作り、強力な兵士を待機させよう。領地の上なら数は減らない。

第2章　わがまま姫の大難題（ルビア姫を救え）

第１話　５万ゴールドの男
第２話　時をかける男
第３話　魔物をあやつる男
第４話　姫があぶない

やっと一人前と認められたアルフレッド王子。そこへ隣のマルティカ国から使者がやって来た。なんと、マルティカ国のルビア姫とのお見合い話ではないか。始めは気乗りしなかった王子だが、ルビア姫の写真を見たとたん一目ぼれ状態。だけど、姫に会うには３つの腕試しをクリアしなければならないのだ。

マルティカ国きっての錬金術師、ジョゼッペマイヤーとその助手が捕らわれている。彼らを一番多く助け出した人の勝ち。

そして、オリの中に捕われているのがジョゼッペマイヤーですじゃ。

第３の腕試しでは、画面中央にあるオーブを手に入れるとモンスターが味方になる。ゲッシュー王子に負けるな。

ごごごごごご・・・・・・

腕試しは３つ。最初にどれを選んでもかまわない。

さてと・・
どうしようかな？

というわけで、ここでは一番先に５万Gためた人が勝ちよ。がんばってね！
うふふ♡　ルビアより

るさい、ルビアちゃんを守れるのは、のゲッシュー様だけだ。らば！

第１の腕試し。ここでは先に５万ゴールドをためた人の勝ちだ。

腕試しが終わって、やっとルビア姫に会えるかと思ったら、お城が山賊に襲われてしまったのだ。ゲッシュ一と同盟を組んで姫を救い出そう。

ルビア姫

マルティカ国のかわいい王女。一見おとなしそうに見えるけれど実は勝ち気でおてんば。お見合いの話も、そんな姫を心配してらしい。

ゲッシュー王子

モナーク王国の隣の国、ブライティー帝国の王子で、アルフレッドのライバル（？）弱いくせに、キザっちいヤツだ。こいつにだけは負けたくない。

第3章　けちらせ青春の山々（魔物に狙われたモナーク王国）

第１話　あの山をこえてみろ
第２話　悪夢の山脈
第３話　冷たい奴がやってきた
第４話　冬将軍おおいばり

森に住む妖精スパンキーが、魔物の軍団がモナーク王国に攻め込んでくると知らせに来た。アルフレッド王子は、なぜかついてくるルビア姫と、スパンキーを道案内に連れて、モナーク王国を救う戦いを始める。魔物の軍団は、四天王と呼ばれるボス達に率いられている。今まで以上に厳しい戦いになるぞ。

さーて、どっちへ進むかだな。

魔物の軍団との戦い。先に進むには２つの道を選択しなければならないのだ。どっちにしても、敵は強いぞ！

ふぶきになると、とても寒くなるから、兵隊の動きが、鈍くなるでちゅよ。

ここからは、妖精スパンキーの注意をよく聞こう。ステージクリアの重要なヒントがあるぞ。

四天王の１人、ゲオパルドン将軍が現れた。しかも、なんと吹雪になって雪まで降ってくるのだ。

おれか、おれさまの名は、ゲオパルドン将軍。

ここは、岩場だらけのステージだ。岩場の上には領地を作ることができないので、注意！

のっけから、大吹雪の中の進軍だ。雪の中では、兵士達の動きが鈍くなってしまう。

ストーリーはまだまだ続くのじゃ！　次号に続くぞ！

魔物の軍団が現れてから、戦いはかなり厳しくなってきたぞ。なに？　まだまだ簡単そうだと？　いやいや、これからがまた大変なのよ。残る３人の四天王達は、ひとくせもふたくせもある連中だけに、どんな手を使ってくることか……。さらにイベントも盛りだくさん。今までどおりに戦うだけじゃ簡単には勝てないぞ。しっかりした戦略と、進撃のスピードが重要なポイント。気を抜くな！

4章

いかにも、わしが４天王のひとり、ウッドヘッド大僧正だ！

森に住む謎の魔法使い、ウッドヘッド卿が相手だ。森には出会ったことのないモンスターもいるぞ。

5章

魔物の軍団の水軍が相手。冷酷無比なマンタ伯爵がボスだ。時間がたつと津波を起こされてしまうぞ。

このと――り！あたしは、このザブー海岸を仕切っているマンタ伯爵。

6章

おまちなさい！

四天王最後のボスは、炎の女戦士シャクレンだ。火山地帯での戦いは飛び散る溶岩に悩まされるぞ！

急きょ発売決定!

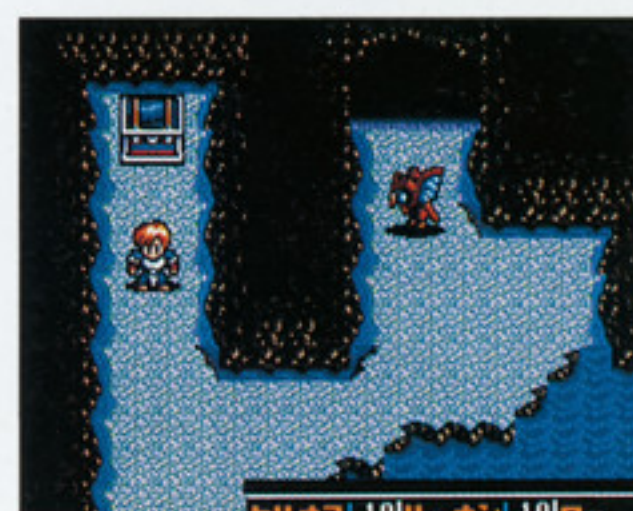
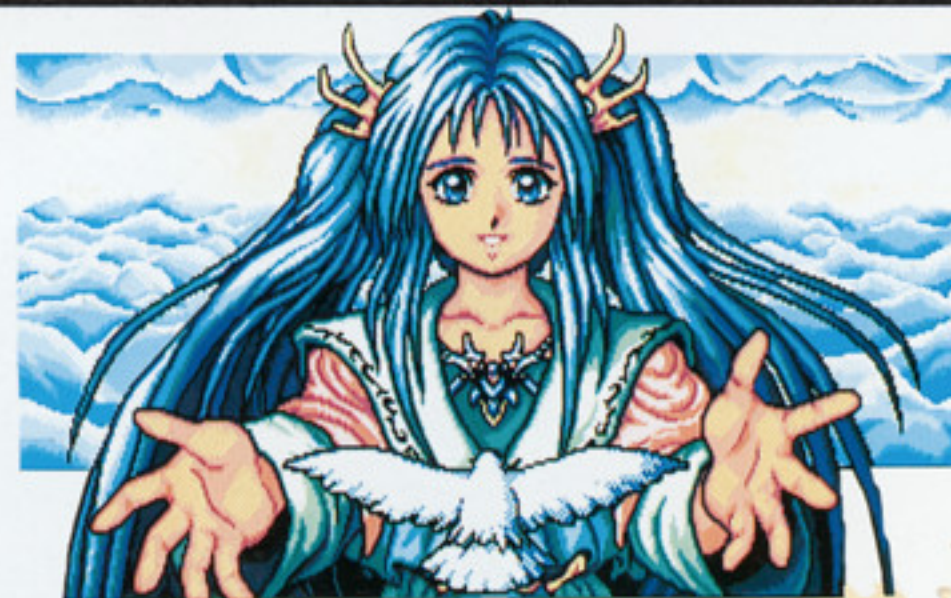
ドラゴンスレイヤー英雄伝説

●セガ●発売日未定
●価格未定●RPG
●16M+B・B

ご存知セリオス王子の英雄譚

ついにメガドラ版「ドラスレ」の画面が発表されたぞ! スライムいじめの好きな(?)セリオス王子が繰り広げる、最高の冒険物語だ。写真を見てもわかるように、キャラも大きく描き込まれ、かなり入れ込んだ仕上がりになりそう。今から十分期待しててくれ!

セリオス王子の平和な毎日はある日突然崩れ去った。城が化け物の襲撃にあったのだ。

平和を壊した元凶を倒すためセリオスは長く厳しい戦いの旅へ出ることに。旅先では多くの仲間と出会うだろう。

洞窟内はモンスターのテリトリー。HPに気をつけながら慎重に進むのだ。宝箱が大きく見やすくなった。

戦闘はコマンド入力で行われる。他のハードと比べ、敵のグラフィックが大きいのが特徴。迫力満点だ。

＊画面は開発中のものです。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

●セガ●発売日未定
●価格未定●RPG
●16M+B・B

セリオスの息子アトラスの物語だ

いきなりⅡもラインナップされているが、残念ながらこちらはまだ詳しい情報が入っていない。詳細が判明しだいすぐ報告するぞ。

Ⅱは、セリオスの息子であるアトラスが主役となる。平和な日々をすごしていた彼だが、ある日、巨大な地震に見舞われる。だがこれは、単なる前兆でしかなかった。本当の災い、ことの重大さに気づく者はまだいなかったのだ。

すべての画面はパソコン版のもの。これがどう料理されるのか、本当に楽しみだ。

●メサイヤ●8月下旬発売予定
●9,800円●SLG●16M+B・4

ラングリッサーII

発売を今か今かと待ちわびている君、お待たせいたしました!! ようやく今月から、ゲームのシナリオを紹介できるようになったぞ。しかもシナリオ1からシナリオ3までドドーンと一挙公開だ!! もちろん、部隊や魔法の一覧などの細かな設定も、ちゃんとフォローしていく予定。今回は、おさらいの意味を込めてもう一度バックストーリーから紹介だ。

なおIとIIでは、若干、出撃準備の方法が違う（違うというよりはコマンドが増えている）ので、まずはその流れを紹介するぞ。詳しくは下図を見てくれ。

細かな設定ご紹介コーナー　その①

STORY

古の英雄の血を受け継ぐバルディア王国王子レディン、彼がすべての闇をつかさどる存在カオスと激しく戦ってから数百年。バルディア王国はすでになく、また聖剣ラングリッサーも伝説上での剣という存在でしかなくなっていた。

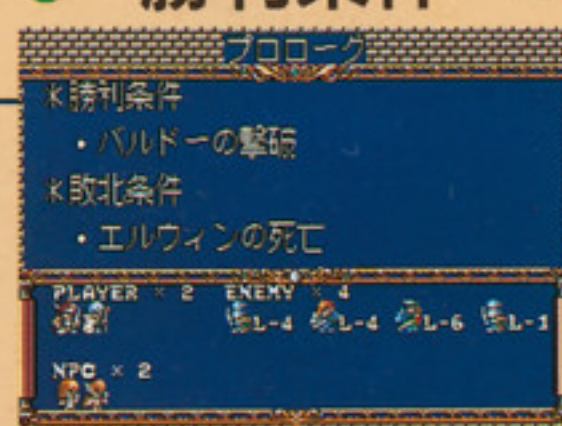
そんなある日、突如レイガルド帝国が大陸各地へ侵攻を開始した。その背後にはラングリッサーに相対する伝説上の闇の剣、アルハザードが絡んでいた。アルハザードを手に入れた帝王ベルンハルトは、封印された真の力を解き放つとともに、歴代の王が成し得なかった大いなる夢、大陸統一の野望を果たそうとしていたのであった……。

――1人の青年がいる。年の頃は20歳前後。名をエルウィンという。幼少の頃に両親を亡くしたため、気ままな冒険者として旅を続けていた。そして彼こそ、バルディア王レディンと后クリスとの間にできた子供の末裔にあたるのであった。

プロローグを読む

● プロローグ ●

まず初めに、そのシナリオのバックストーリが流れる。1回はちゃんと読んでおこう。

● 勝利条件 ●

プロローグの後に表示される。プレイ中でもわかるようになっているので、忘れても安心。

兵士配属・ショップ

● 兵士配属 ●

各キャラが雇える傭兵を表示。クラスが変わると種類も増える。また、傭兵の混成もできるぞ。

● ショップ ●

アイテムを売買できる。キャラによって装備品が変わり、また各面によって品揃えが違うぞ。

指揮官を配置

● 部隊を見る ●

敵・味方(NPC)の部隊を表示してくれる。まずは情報を得てから、味方部隊を配置させよう。

● 指揮官配置 ●

指揮官を選び、配置させたい場所を決める。強制配置の場合は、このコマンドは使えない。

ゲームスタート

※指揮官配置画面から、キャンセルボタンで兵士配属画面に戻るので、まず敵部隊を見てから、傭兵を選択したほうがベスト。

SCENARIO 1 序章

身よりもなく、ただ1人、旅を続けるエルウィンは、サルラス領のとある村で、旅の疲れを癒していた。この村には気さくな者が多く、数日のうちに村中の人々と顔見知りになったが、中でも魔術師見習いの少年ヘインとは、親友以上の間柄になっていた。
そんなある日、エルウィンの元にヘインが血相を変えてやって来た。村にレイガルド帝国の騎士団が攻め込んできたというのだ。そこにはヘインの幼なじみ、少女リアナが住んでいる。エルウィンは彼女を助けるため、剣を取って立ち上がるのであった。

〈勝利条件〉
●バルドーの撃破
〈敗北条件〉
●エルウィンの死亡
●バルドーがマップ右下へ逃亡

強制配置シナリオ。1ターン終了後に援軍が現れるが、実際に動かせるのはエルウィンとヘインのみ。両名ともまだまだひよっ子なので、地形効果を頭に入れつつ、敵を倒そう。
レオンとレアードの相手は、自警団や司祭だが保って5～6ターン。その間にバルドーを倒さないと、レオン達が攻めてくるぞ。

リアナをさらうバルドー。彼女を連れさらわれてしまったら一貫の終わりだ!

●味方……エルウィン(ファイターLv1)/ヘイン(ウォーロックLv1) *リアナ(プリーストLv3) *村人

●敵……指揮官(ファイターLv1)/バルドー(ファイターLv4)/レアード(マジックナイトLv6)/レオン(ナイトマスターLv4)

1ターン終了後に現れる、自警団(ロードLv2)と司祭(プリーストLv2)。彼らがレオン達をひきつけている間に、急いでバルドーを倒すのだ!

リアナを助けるために、バルドーに挑みかかるエルウィン。なお、最初にバルドーを攻撃したキャラによって、リアナの反応も若干変わるのが面白い。

バルドーを倒し、リアナを取り戻すと、サルラス領主ローレン率いる部隊が現れ、レオン達を追い払ってくれるのだ。

■キャラクターの頭の※印はNPC(自分で動かせないキャラ)です。

SCENARIO 2 旅立ち

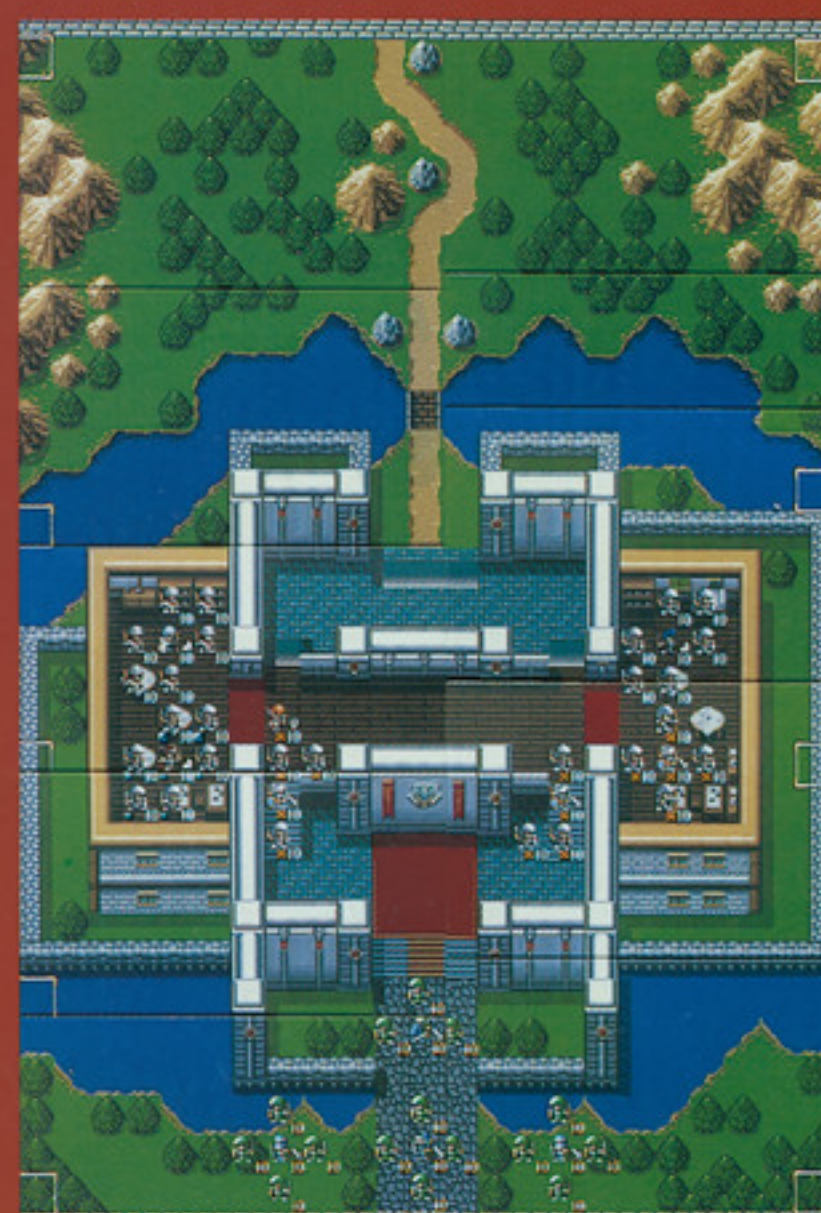
レイガルド帝国軍から無事にリアナを助け出したエルウィン達は、サルラスの領主ローレンの屋敷に招かれた。そこでリアナをエストールにある光の大神殿まで護衛するよう、頼まれたのであった。帝国が何らかの目的でリアナをさらおうとしているためである。
エルウィンがリアナの護衛を受けたちょうどその頃、炎竜兵団・バルガス将軍の右腕であるゾルム隊長が、部隊を率いてローレンの屋敷へ忍び寄っていた……。

〈勝利条件〉
●リアナがマップ上方へ移動
●敵全滅
〈敗北条件〉
●リアナの死亡
●エルウィンの死亡

シナリオ1と同じく強制配置のシナリオ。正面入口からゾルム達が攻めてくるので、ひとまずここはローレン達にまかせ、裏口から脱出しよう。橋を越えた付近に差しかかると伏兵が現れるが、ファイターLv1と3なので心配はない。3人がかりで倒し、後はローレンがゾルムを倒してくれるのを待つのだ。

橋付近に差しかかると伏兵が現れるので、キャラの飛び出しすぎに気をつけよう。またここでも、最初にこの地点に差しかかったキャラによってメッセージが違う。

サルラス領主ローレンの息子・スコットが、新たにエルウィンの仲間となる。エルウィン達と同様、ファイターLv1のひよっ子だが、今後の成長が楽しみだ。

ゾルム以下、すべての敵を一掃し、光の神殿へ向かうレディン達。なお、ある条件を満たすと、ローレンがグレートソードをくれる場合もあるぞ。

●味方……エルウィン/ヘイン/スコット(ファイターLv1)/*リアナ(プリーストLv3)/*指揮官(ファイターLv5)×2/*ローレン(ハイロードLv7)

●敵……指揮官(ファイターLv3)×2/指揮官(ナイトLv1)/ゾルム(ロードLv3)

SCENARIO3 ゾルム再び

ゾルムの包囲網を脱出したエルウィン達は、エストールの光の大神殿へ向かい、山中を急いでいた。しかし、か弱い娘を連れた旅では追撃を振り切れるはずもなく、ついに追撃部隊に追いつかれてしまう。そして今、敵の圧倒的な兵数の前に、少なからず不利な戦いを強いられようとしていた。

〈勝利条件〉 ●敵全滅
〈敗北条件〉 ●リアナの死亡
●エルウィンの死亡

パイク（長槍）軍団初登場のシナリオ。思わず身構えてしまうが案ずることはない。ソルジャーにとってパイクは得意とする相手だからだ。ガシガシと倒していこう。

また、ゾルム以外の敵を倒すと、マップ上部から伏兵が3部隊現れる。ファイターLv1なので強くはないが、数が多いうえ、ゾルムもジリジリと攻めてくるので気をつけよう。

最後にバルガス将軍が登場するが次のターンで謎の騎士が現れ、助けてくれる。果たしてその正体は……？

3方向にパイク軍団が登場。とりあえずゾルムの部隊は襲ってくる気配がないので、まずはザコを一掃しよう。

伏兵は3部隊。率いている傭兵の種類は、パイクとバーバリアン。さして強くはないが、なにぶん数が多いので注意。

すべての敵を一掃すると、バルガスが登場。果たして勝てるか？

バルガス「なかなかてこずらせてくれるなこぞうども！

謎の騎士「最近はぶっそうな者が多い。道中気をつけられよ。それでは失礼。

謎の騎士登場！ 新たな敵の出現で、バルガスは撤退するが、果たして彼（彼女？）の正体は……？

●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／＊リアナ（プリーストLv４）

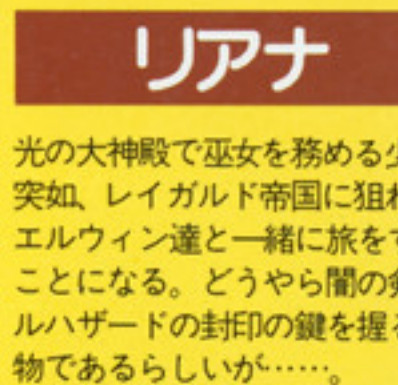
●敵……指揮官（ファイターLv３）×２／指揮官（ファイターLv２）／ゾルム（ロードLv３）

謎の騎士の助けで、バルガスを退けたエルウィン達。リアナの安全を確保するため、再び、一行は彼女を光の大神殿まで送り届ける旅を続けるのであった……。(来月につづくぞ)

全部で20以上のシナリオがある「ラングリッサーⅡ」。今回は、その序盤の一部を紹介したわけだが、なんとなくでもストーリーの流れはつかめたかな？ 来月はシナリオ４以降の紹介だぞ／ 楽しみにしていてくれ。

1〜3面に登場した 主要キャラクター紹介

エルウィン
レディンとクリスの子孫にあたる、今作の主人公。幼少の頃に両親を亡くし、気ままな冒険者として旅を続けている。容貌はレディン似。熱血タイプではないが、正義感は強い。

ヘイン
サルラス領内の村に住んでいる、魔術師見習いの少年。わりと脳天気（？）なところがあり、頼りがいがあるタイプとはいえないが、魔術の才能は天性のものがある。リアナとは幼なじみ。

リアナ
光の大神殿で巫女を務める少女。突如、レイガルド帝国に狙われ、エルウィン達と一緒に旅をすることになる。どうやら闇の剣アルハザードの封印の鍵を握る人物であるらしいが……。

スコット
サルラス領主の息子で、騎士見習いの少年。騎士修行の一環として、リアナを光の大神殿に送り届ける旅に同行する。少々弱気な面もあるが、兵法の知識はかなりのものだ。

ローレン
サルラスの領主で、スコットの父親。レイガルド帝国の襲撃の際に、レオン達を村から追い払ってくれる。仲間にはならないものの、厳しさと優しさを兼ね備えた、頼りになる人物だ。

レオン
大陸一と言われる帝国騎士団の頂点"青龍騎士団"の隊長。数々の栄光と無敗の戦歴を誇る猛者である。クールな半面、わりと人情味があり、部下からの信頼も厚い。敵ながら優れた人物。

バルガス
レイガルド帝国の炎竜兵団を率いる将軍。猛将として近隣諸国からも恐れられている。今回は謎の騎士の登場で引き上げたが、いずれ、エルウィン達の行く手を阻む存在となるであろう。

謎の騎士
突如風のように現れ、バルガスを追い払ってくれる騎士。正体はわからないが、ファランクスを雇うところから、わりと裕福で、しかも声の感じからすると、かなり若いようだが…。

次回は私も活躍するよ♥

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

PULSEMAN

●セガ
●6月17日発売
●7,800円
●ACT
●16M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

タイトルは変わっても中身は同じです

以前このコーナーで「SPARK」というアクションを紹介したが、このたびタイトルが「PULSEMAN」に変更されることになった。と言っても、ゲーム内容が変わったわけではないぞ。

すでにグラフィックの雰囲気で見抜いた読者もいるだろうが、開発はメガドライブ版「まじかる☆タルるートくん」を製作したゲームフリークだ。

現在は細かい調整にかかっているらしいので、次回こそは完成バージョンを紹介できると思う。もうしわけないがもう少しだけ待っていてくれ。

コンピュータの世界から誕生したパルスマンが、CG世界と現実の世界で活躍する。ゲーム中の悪役的存在は、ドク・ワルヤマという男である。

最初に1～3ステージのいずれかを選択できる。舞台は日本だけではなく、世界中にある。

ステージ1は都市からTV局へと進む。ダッシュや放電など、特殊な操作を始めからガンガン使わないと難しいぞ。

強制スクロールする道を走りながら戦うステージ3。電気をためれば遠くまで放電できる。

大航海時代Ⅱ

●光栄
●6月24日発売
●11,800円
●SLG
●8M+B・1

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

初公開の大航海!?

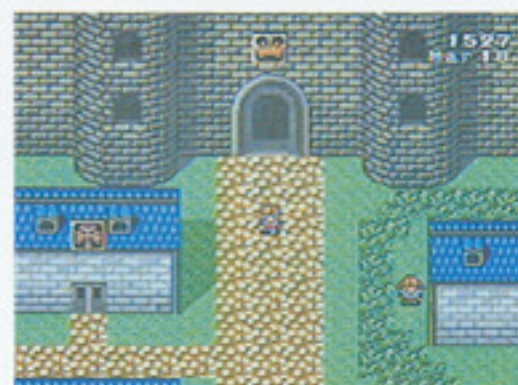
大海原(おおうなばら)に命を賭(か)ける人々の勇気とロマンをゲームにしたのが、これだ。前作は主人公が1人だったけど、今回はなんと6人もの主人公がいて、それぞれ、商(あきな)いだけにとどまらず、未開地探検の冒険者や海賊など、違うストーリーを楽しむことができる。システムも遊びやすくなっているし、言うことナシだ。また、イベント・ジェネレーティング・システムにより、同じ主人公でも違ったイベントが楽しめたりして、アキがこないぞ。発売まで海を見つめて期待だ!

6人もいるのね

主人公は6人からセレクト。しかし、シナリオ内で主人公どうし出会うことも。

GOGO!大航海

航海システムも、セミオートの海洋航行などができ、行き倒れる心配は少なくなったぞ。

ロマ・サ○みたい?

港町に寄港。国の首都には、王家が城をかまえていたりする。

ポーカーもあり!

おなじみポーカー。これで軍資金を作ることだってできる!? けっこう強いんだなこれが。

お船でバトル

バトルでは、艦隊戦のほか、船長どうしの一騎討ちが。カードバトルになってる。

NEW RELEASE SCRAMBLE

チャピオンズワールドクラスサッカー

●アクレイムジャパン
●6月17日発売
●7,800円
●SPT
●8M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

やっぱワールドカップでやんす

昨年開幕したＪリーグは超のつく盛り上がりを見せた。２年目に突入した今年も人気は上々だよね。

でも、今年はＪリーグよりも凄いサッカーのイベント〝ワールドカップ〟が開催されるぞ。ということで「チャンピオンズワールドクラスサッカー」が登場だ。エントリー国は32。おなじみのドイツ、ブラジル、イタリアはもちろん、実際には出場できなかった日本も選べるから日本チームで大会を制覇する楽しみもあっていいよね。

ゲームの設定の選択肢は、オフサイドやファウルの有無とフォーメーションやキーパーの設定のみとシンプル。でも基本的な部分はしっかり押さえてあるから０Kだ。

もちろん、トーナメントを勝ち抜く以外にも、対戦プレイも用意されているから友達と２人でオレオレしちゃってくださいっ！

FOUL！

スポーツといえども、体のぶつかりあいは激しい。サッカーのフィールドは格闘技ともいわれているのだ。

国旗の下のパラメーターが強さの目安。やっぱりドイツが強い。各パラメーターが目いっぱいだ。

フォーメーションは４種類、キーパーの動きは３種類から選べる。キーパーは最初はオートだよね。

試合前、ハーフタイム、試合後にニュースが流れる。この人の語り口はとても冷静なのだ。

これが試合時のゲーム画面。右上のレーダーはスタートボタンで出るメニューで消せるぞ。

まずは予選リーグを勝ち抜かなきゃー

決勝トーナメントには16チームしか出られない。まずは４チームごとの予選リーグを戦おう。とりあえず決勝にいくには４チームのうち２位に入らないとダメだぞ。

予選リーグは勝つに越したことはないのだが、できれば大差をつけて勝つのが望ましい。もちろん相手は０に抑えよう。

う〜ん、ナイスプレイでーす!!

ドリブル　スローイン　イエローカード　ゴールキック

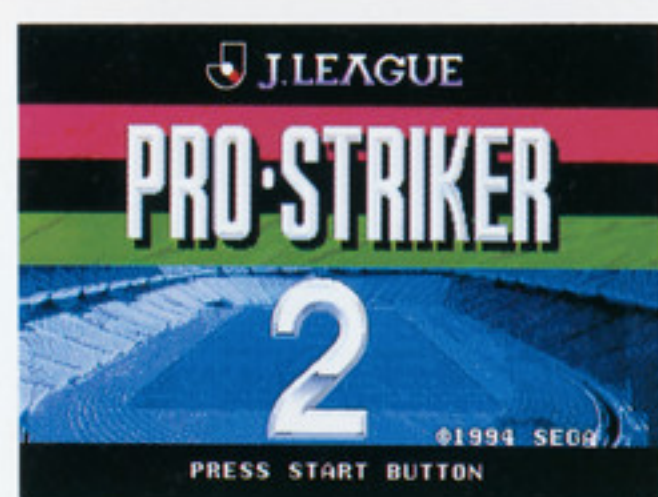
な・なさけないぞキーパー君……トホホホ

Jリーグ プロストライカー2

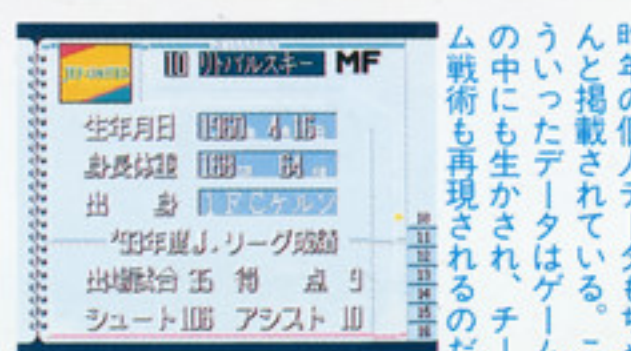
●セガ
●7月発売予定
●価格未定
●SPT
●16M

完成度ゲージ 100% 4人同時プレイあり

サポーターの熱気に応えろ！

メガドライブのＪリーグ定番ものと言えば、もちろん「Ｊリーグプロストライカー」。いよいよ、待望の'94年バージョンが発売となる。ベルマーレ、ジュビロといった新チーム、各チーム話題の新戦力を加えただけではない。システム的にも、グ〜ンとパワーアップ。ゴールパフォーマンス、サポーターの応援歌、アルゴリズムの強化など目白押し。新たな興奮がこのプロストライカー2で得られるぞ！

モードは「完全版」と同じだが、個人成績のバックアップ、最大８人まで参加など、充実度は前作比200％……かな？

FORZA J！

グラフィック、キャラクターの表現はさらに細かくなった。レーダーも各チーム別にユニフォームの色で分けられ、区別しやすくなったぞ。

昨年の個人データもちゃんと掲載されている。こういったデータはゲームの中にも生かされ、チーム戦術も再現されるのだ。

ズールのゆめぼうけん

●インフォコム
●7月15日発売
●8,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ズゥール、ズゥールで夏ぅは…

ズールは宇宙のはるか彼方N次元の住人で、拳法といたずらが大好き。その彼が、宇宙旅行の途中でおかしな世界にまぎれこんだからさぁたいへん。おかしな敵を得意の拳法で倒しつつ、もとの世界への出口を探して行こう、っていうのがゲームのストーリーだ。

黒忍者風のズールを操って、全6面を駆け抜けろ！ 多彩なステージがキミを待っているぞ。

せわしないデモを見よ

サンゼンと輝くチュッパチャプスのマーク。30分おまかせキャンディーなのだ。知ってるな？

激走するズールを、誰も止められはしない。このおかしなキャラがメガドラに旋風を起こすのか!?

ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット

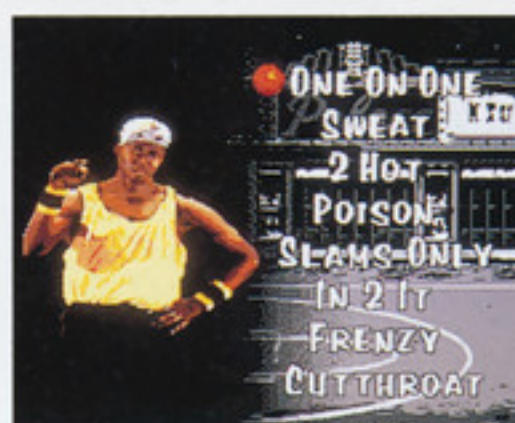
●ヴァージンゲーム
●7月下旬発売予定
●8,900円
●SPT
●16M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

1対1だから格闘なみの熱さです？

発売日がちょっと延びちゃって残念だけど、ユニークなシステムが特徴の「ジャミット」は注目株かも？ 通常のバスケものと違い試合は1対1だけど、そのぶん選手の動きなどが緻密だし、操作も自分の選手だけに集中できるので駆け引きも熱いのだ。

また、試合中にひっきりなしに流れる選手の挑発セリフやうめき声など、音声関係もいい雰囲気を出しているぞ。気になるプレイのモードは、通常の1対1の他、2つのボールで試合をするといった変則的なものもアリだ。

選手とコートは3種類から選べる。選手は見た目以外に、ロングシュートが得意とか、体力が秀でているとか、能力が異なっている。

モードはこれだけ用意されている。どれも微妙にルールが違うので、対戦する時はよく理解してから選ぶように。

やはりこのゲームのウリは「スパバス」を連想させるハデなシュートだ。じゃまをするほうもそうだが、ボタンを押すタイミングが重要。

新作ハミ出し情報

6月に迫ったおもちゃショーを前に、にわかに盛り上がってきたメガドラとサターン周辺。6月は発売ソフト自体も多いけど、来月はカセット、CDともども新たな話題作がガンガン出てきそうだから、期待してていいぞ。ちなみにお待たせしてた「ぷよぷよ2」もおもちゃショー会場で正式発表の予定だ。話題満載だね。

高田裕三原作「碧奇魂ブルーシード」のゲーム化が決定したぞ。メディアは未定だけど、期待大だね。

先月紹介したヴァージンの「デモリションマン」の新画面。

あの「スマッシュTV」もGGで登場。ガンガン殺せ！

アクレイムからGGソフトが連発。これは「ロボコップ3」。

「アダムスファミリー」もGGで遊べるのだ。

インフォコムから発売予定のジャンボスティック。

カプコンパッドソルジャーMDは6月下旬1980円で。

SEGA AM2 PRESENTS

AM R&D DEPT.#2

セガAM2研 Express

Vol.2

いま最もホットな開発チーム、セガAM2研にスポットを当てるこのコーナー。今月は特別企画増ページにより、「バーチャファイター」の隠し必殺技を完全公開しちゃう他、㊙情報満載でお送りするぞ。

Virtua Fighter

特別企画

「バーチャファイター」最後の謎に迫る!!

去年の年末にデビューして以来、ゲーム業界に大きな衝撃を与えた「バーチャファイター」に、隠された必殺技が多数あるのは、みんなも知ってのとおりだ。

知ると知らないとでは、戦い方に雲泥の差が出るともいえる数々の必殺技だが、今回はついにそれらすべての必殺技を公開してしまうぞ！ 一撃必殺の大技も多いから、使いこなしてゲーセンのギャラリーを沸かしてやってくれ。

寺田克也氏によるイメージイラストや、数々の裏話など、今月は骨の随まで秘密情報を明かすぞ。

永久保存版
バーチャ戦士8人の秘蔵資料&隠し必殺技を完全公開!!

各キャラの技は公開順に色分けしてあり、ピンク帯になっているものが、今回初公開する技だ。技表の番号と画面写真の番号は対応しており、技表には各技に対する防御方法も記してある（立ち防御か、しゃがみ防御か）。なお、投げ技は基本的に立っている時にしか入らないので、「ー」で表記。例外あり。

ウルフのジャイアントスイング。やはり大技にこそ醍醐味がある！

Illustration : KATSUYA TERADA

アキラ AKIRA

●流　派■八極拳
●得意技■打撃技

技	コマンド	防御
❶連環腿	⇨⇨K	㊤
❷狸門頂肘	⇨⇨P	㊤
❸猛虎硬爬山	⬇⇨P	㊤
❹倒身搜腿	⇦P(近)	―
❺槍下炮	⇧P(ダ)	―
❻上歩頂肘	⇨P	㊤
❼心意把	⇧⇨P(近)	㊤
❽鉄山靠	⇦⇨⇨P+K	㊤、㋛
❾鶴子穿林	⇦⇧P+K(近)	㊤

アキラが使うコマンド技はそのすべてが一撃必殺のものばかり。一瞬にして間合いを詰めるので、相手がスキを見せたらすかさず狸門頂肘や連環腿を叩き込む、といった戦い方ができる。今回紹介した新技の中では鉄山靠が出しやすくてオススメだが、威力で言えば鶴子穿林で相手の裏にまわった後に猛虎硬爬山という破壊力抜群のコンビネーション攻撃も魅力だ。また、倒れている相手が起き上がる直前をタイミング良く狙って槍下炮を出せば連続で何発も攻撃を入れることもできる(/)。

ただしアキラは必殺技をガードされるとスキが大きいので、相手に読まれるような攻めは禁物だ。

【八極拳について】

大陸北部の河北省に発した大陸最古の門派の1つ。剛猛かつ重厚なる技法による凄まじさで古来より大陸各地に名を馳せた拳術だが、河北省の一部で閉鎖的に伝承されていたためにその名声とは裏腹に近代までその実を知るものは皆無であったという。技は虎形熊歩を旨とし、特に接近戦を得意とする。後に中央武術館の正科として採用されて広まった。

【結城　晶について】

明治の頃より続く名門道場である結城武術館の嫡男として生まれた晶は、父の教えにより空手・柔術・骨法・合気道とあらゆる武術を修得した。17の頃には中国に源を発する八極門をもとに、第二次大戦中の日本軍が編み出した日本独自の拳術を父から伝承される。5年後、真実を知った晶はこの拳術を最強無敵の拳とするために修行の旅に出る。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／＋…同時押し
【特別な条件がある場合】■(近)…投げ技。相手と近い間合いから入力■(し)…自分がしゃがんだ状態で入力■(ダ)…相手がダウンしている時に入力■※Ｉ…相手がしゃがんでいる時に入力

ジャッキー JACKY

●流　派■截拳道
●得意技■回し蹴り系

【截拳道について】

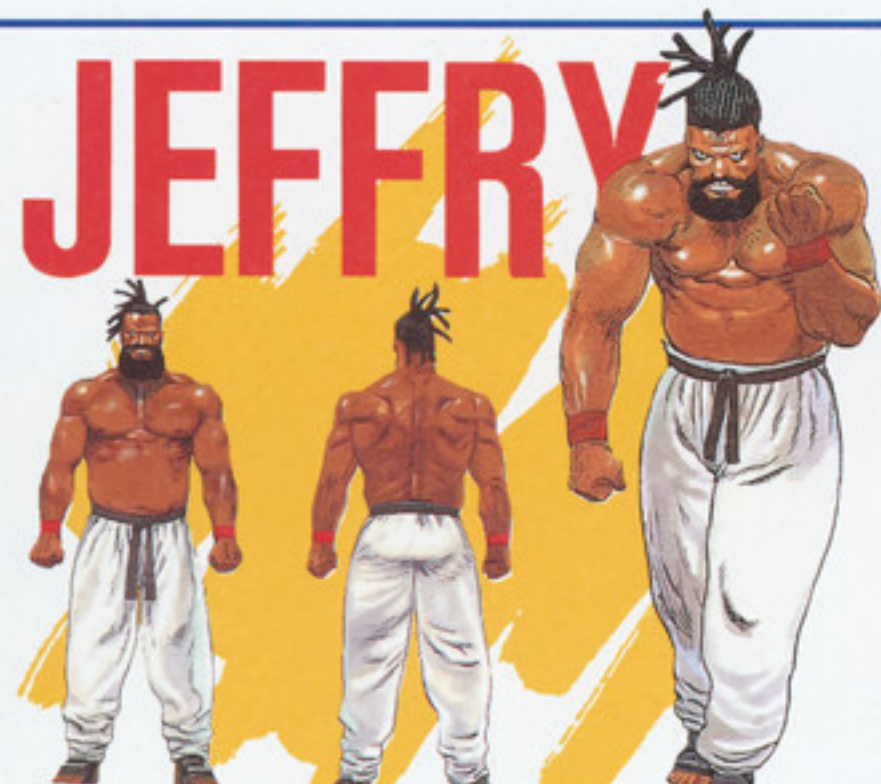
かの名優にして偉大なる武道家ブルース・リーがその鬼才をもって編み出した拳法。ゆえにその拳は他の中国武術とは異なり、型というものをまったく持たない奇異なものである。この拳はフェイントと多彩な蹴り技を多用し、敵の虚を生みそこに必殺の一撃を加えるという非常に実戦的な拳法となっている。回し蹴りや裏拳といった奇襲戦を得意とする。

【ジャッキー・ブライアントについて】

映画プロデューサーである父の勧めにより、幼少の頃より截拳道門下の道場に通っていたブライアント兄妹。しかし、兄は武芸よりもむしろ車に興味を抱き、一流のレーサーとなる。そんなある日、彼はレース中に炎上事故を起こして瀕死の重傷を負ってしまう。その後、この事故が影の組織に仕組まれたことを知った彼は、リハビリを兼ねて調査を始める。

技	コマンド	防御
❶スピニング・バックナックル	⇦P	㊤、Ⓛ
❷エルボー・スピンキック	⇨PK	㊤、Ⓛ
❸スピニング・アームキック	⬅PK	㊤、Ⓛ
❹ネックブリーカードロップ	⇨⇨P(近)	Ⓛ
❺サマーソルトキック	⇖K	㊤、Ⓛ
❻ライジングエルボー	⇨P	㊤
❼ダブルスピニングキック	KK	㊤、Ⓛ
❽ダブルスピンナックル	⬅PP	㊤、Ⓛ
❾スピニング・キック	K+G	㊤、Ⓛ
❿レッグスライサー	K+G(し)	Ⓛ
⓫ダブルパンチスナップキック	PPK	㊤、Ⓛ
⓬ニーキック	⇨K	㊤
⓭トーキック	⇩K	㊤
⓮ダッシュハンマーキック	⇨⇨K	㊤
⓯パンチ・スピンキック	PK	㊤、Ⓛ
⓰パンチ・ロースピンキック	P⬇K	Ⓛ
⓱スピニング・ロースピンキック	⬅P⬇K	Ⓛ
⓲スラント・バックナックル	⇙P	Ⓛ
⓳スラント・ロースピンキック	⬋P⬇K	Ⓛ
⓴コンボ・エルボースピンキック	PP⇨PK	㊤

コンビネーション技の豊富さで相手を攪乱(かくらん)して戦うのが基本的な戦法だ。連続技は最後の攻撃を上・下段を使い分け、防御のスキをつくと強い!!

ジェフリー JEFFRY

●流　派■パンクラチオン
●得意技■投げ技

【パンクラチオンについて】

帝政ローマの時代、武勇を誇る強者達がその腕を競うことを目的として発達した素手による格闘技。パンクラチオンは古代日本に発生した古代相撲"手乞い"とおなじく、打ち倒し・投げ・絞め落としといった格闘の最も原始的な技術を芸術の域まで進化させた技である。しかしながら現在は考古学史上にその名を残すのみであり、実質的な継承者はいない。

【ジェフリー・マクワイルドについて】

漁師を営むマクワイルド家の長男。高校の授業で知った芸術的な格闘技・パンクラチオンに心動かされた彼は、以来漁を続けながら独学でこの技の修行を続ける。しかし、その彼が唯一敗北した相手がいた。――体長8mはある巨大な人喰い鮫、サタンシャーク。船を破壊された彼は再戦を誓い、船を新造する金を稼ぐため格闘トーナメントに出場する。

技	コマンド	防御
❶パワースラム	⇨P(近)	—
❷エルボーアッパー	⇨⇨PP	㊤
❸パワーボム	⇘P+K+G(※1)	—
❹トーキックハンマー	⇩KP	㊤
❺アイアン・クロー	⇩P(※1)	—
❻ダッシュ・エルボー	⇨⇨P	㊤、Ⓛ
❼スマッシュ・アッパー	⬊P	㊤、Ⓛ
❽ダブル・アッパー	⬊PP	㊤
❾エルボー・ハンマー	⇨⇦P	㊤
❿ニーアタック	⇨K	㊤
⓫トーキック	⇩K	㊤
⓬ボディーリフト	⇦P(※2)	—
⓭マシンガン・ニーリフト	⬇➡K(※1)	—
⓮スプラッシュ・マウンテン	⇗⇗P+K(近)	—
	⇩⇘⇨P+K+G(※3)	—

接近戦が得意なのはもちろんだが、エルボー・アッパーやダッシュ・エルボーといった突進系の技がかなり強力。しゃがんでいる相手を強引に突き上げる…といった戦い方もできる。アイアン・クローやマシンガン・ニーリフト、トーキックからスプラッシュ・マウンテンで吸い込む、といった玄人(くろうと)受けの技を実戦で使えればもう一人前だ。

サラ SARAH

●流　派■截拳道
●得意技■肘膝系連続攻撃

【截拳道について】

截拳道の本質は敵を倒すことではない。己を知り、世界の根幹に存在する何かを見つけること、それがブルースが極めようとしたものだ。つまり截拳道は形を変えた彼の哲学そのものなのだ。"自覚が截拳道の本質である、なぜならばそれは個人としての戦闘術としてだけでなく、人間として生きていくうえでも有効だからだ"（ブルース・リーの言葉より）

【サラ・ブライアントについて】

ブライアント家はその曾祖父が堀り当てた金脈をもとに、アメリカで有数の大富豪となった一家である。兄妹はブルース・リーの第二の故郷と言えるサンフランシスコで生まれたが、妹は女としての自分と男社会に矛盾を感じ、兄以上に截拳道に打ち込んでいた。彼女は一家秘蔵の金脈を狙い兄に手を下した組織を追うが、逆に洗脳されて兄を襲うことに。

技	コマンド	防御
❶イリュージョン・キック	⬊KK	㊤
❷ダブルジョイントバッド	⇨PK	㊤
❸コンボ・ライジングジニー	PPPK	㊤、Ⓛ
❹ネックブリーカードロップ	⇨⇨P(近)	Ⓛ
❺サマーソルトキック	⇖K	㊤、Ⓛ
❻ライジングエルボー	⇨P	㊤
❼ミラージュキック	⬊KKK	㊤
❽ステップ・ニー	⇨⇨K	㊤
❾レッグ・スライサー	K+G(し)	Ⓛ
❿ダブルパンチスナップキック	PPK	㊤、Ⓛ
⓫ニーキック	⇨K	㊤
⓬トーキック	⇩K	㊤
⓭ジャックナイフ・キック	⇗K	㊤
⓮パンチサイドキック	P⬇K	㊤、Ⓛ
⓯ライジング・ニー	⬇⇨K	㊤、Ⓛ
⓰トーキックサイド	⇩KK	㊤
⓱コンボ・ライジングキック	PP⇧K	㊤
⓲コンボ・サマーソルト	PP⇖K	㊤、Ⓛ
⓳ダブル・ステップニー	⇨K⇗K	㊤
⓴ハイキック・ストレート	KP	㊤、Ⓛ

ダブルジョイントパッドなど突進系の技がとにかく強力。相手の立ち・しゃがみに応じてのレッグスライサーや、踏み込んでからの投げも有効だ。

■※2……相手の上段攻撃をかわした時に入力■※3……トーキックが入った後に入力■※4……しゃがんだ状態から立つまでの間に入力■※5……1発目のパンチ攻撃が当たった時に入力
【各技に対する防御法】■㊤…立ち防御■Ⓛ…しゃがみ防御（両方の場合がある時は、2つ記してあります）

カゲ

KAGE

●流　派■葉隠流柔術
●得意技■投げ技、遠隔攻撃

【葉隠流柔術について】

葉隠れの里、そんなふうに呼ばれる地域が日本には実在する。葉隠れる者、あるいは隠密、つまるところ忍びの里である。この葉隠れと、時の支配者が恐れて禁じ手とした究極の殺人術、"手乞い"と呼ばれる日本古代の武術が手を結んで生まれたのが、殺しのための武術、忍体道である。葉陰奪命……。人知れず殺すことが、忍体道唯一無二の掟なのだ。

【影　丸について】

葉隠れ第十代影丸。本名・出生地・年齢・性別、すべてが謎に包まれ、唯一政界の闇名簿に"葉隠れ"として記される奇妙な人物である。"影丸"とは、元来影の流れに暗躍する葉隠れの一家系の呼称であり、故にこの名は百年以上も闇名簿にその名を記し続けている。だが、そんなある日、葉隠れの里が襲撃にあい全滅する。一族を失った彼は復讐の旅に出る。

技	コマンド	
❶水車蹴り	⬂K	㊤、Ⓛ
❷弧延落	⇦P(近)	—
❸影霞	⇦⇨P(近)	—
❹流影脚	⇨⇨K	Ⓛ
❺回転地擂り脚	⇦⬁⇩⬀⇨K	Ⓛ
❻後転地擂り脚	⇨⬀⇩⬁⇦K	Ⓛ
❼刀霞	P+K+G(近)	—
❽肘打ち	⇨P	Ⓛ
❾旋蹴り	K+G(し)	㊤、Ⓛ
❿浮身膝蹴り	⬇➡K	㊤、Ⓛ
⓫旋風蹴り	⇦⇦K	㊤、Ⓛ
⓬烈掌脚	PPK	㊤、Ⓛ
⓭散弾裏蹴り	PPPK	㊤、Ⓛ
⓮散弾風神脚	PPP⬂K	㊤、Ⓛ
⓯雷龍飛翔脚	⇨⇨P+K+G	Ⓛ

最もテクニカルな操作を要求されるキャラ。慣れるまでは難しいが、孤延落(こえんらく)や雷龍飛翔脚を始めとした技の華麗(かれい)さは全キャラ随一だろう。多用したいのは旋蹴り(つむじげり)で、しゃがんだ状態からスキの少ないリーチがある蹴りを出すことができ、有効だ。相手にしゃがまれると肘打ちでしか攻撃できないという最大の弱点をどうカバーするかが課題だ。

ウルフ

WOLF

●流　派■プロレス
●得意技■投げ技、遠隔攻撃

【プロレスについて】

一般にもよく知られるプロレスではあるが、国により、地域により、またそれを経営する団体によりスタイルがまったく異なるため、ここでプロレスの定義をするのは難しい。ただ、ウルフが属するプロレスはパワー・アンド・スピードを信条とするアメリカンプロレスだ。力で押し・抱え上げ・投げ捨て・押し潰す。大陸でのみ発展し得る格闘技なのだ。

【ウルフ・ホークフィールドについて】

ネイティブ・アメリカンを祖先に持つウルフは、カナダ山中で林業と狩猟を生業にして少年時代を過ごした。幼少の頃より恵まれた体と怪力を有していた彼は、木こり仲間の間でも一目置かれる存在になり、プロモーターに見初められプロレス界へ。彼は一躍スターダムにのし上がったが、ライバルの不在を嘆き、無敗神話を残したままプロレス界を去る。

技	コマンド	
❶ボディスラム	⇨P(近)	—
❷アックス・ラリアット	⇨⇨P	Ⓛ
❸ダブルアーム・スープレックス	⬀P+K+G(※1)	—
❹ショルダーアタック	⇦⇨P	㊤、Ⓛ
❺ソニックアッパー	⬁P	㊤、Ⓛ
❻バーティカル・アッパー	⬉P	㊤
❼ニー・ブラスト	⇨K	㊤
❽ジャイアント・スイング	⇦⬀⇩⬂⇨P(近)	—
❾スプラッシュマウンテン	⬁⬁P+K(近)	—

投げ技のエキスパート。ボディスラムとダブルアーム・スープレックスを使い分ければ、相手が立ち・しゃがみ防御をしていても、強引に投げることができる。突進系の技では立ち防御ができないアックス・ラリアットが派手だが、しゃがんでかわされるとスキだらけなうえにリングアウトの危険性もあるから乱用は禁物だ。相手が技を出したスキにショルダーアタックで突っ込んだり、地味にバーティカル・アッパーから投げやコンビネーション攻撃で攻めるといった技の使い分けを覚えよう。相手が大技を空振りしたら、最大の大技ジャイアントスイングでトドメを指せ!!

パイ

PAI

●流　派■燕青拳
●得意技■迎撃技

【燕青拳について】

大陸北部の山東省で古くから隆盛を誇る、北派少林寺の流れを汲む一門。その名は、水滸伝中の燕青が用いた拳であることに由来する。"その技、電光石火のごとく空を裂き、柔にして剛を持つ奇想の拳なり"として、俊敏さと瞬間的な速度、あらゆる角度からの破壊的な攻撃をその旨とする。特にその腿撃は国術中屈指の多様さと華麗さを持ち合わせる。

【パイ・チェンについて】

チェン親子は大陸北部山東省に生まれ、燕青門下の武館において共に拳術を学んでいた。父ラウの一人娘として生まれたパイは、ラウの分身として教育され、幼少より拳術の英才教育を施された。彼女は父と同等あるいはそれ以上の才を持って燕青拳を修得するが、己の拳のためだけに生き、その宿命を自分にまで背負わせようとしている父を憎んでいる。

技	コマンド	
❶旋風牙	K+G	㊤、Ⓛ
❷燕旋擺柳(螺旋按掌)	⇦P(近)	—
❸連環転身脚	PPPK	㊤、Ⓛ
❹旋風燕陣	⇦⇨P(近)	—
❺天地頭落	⇨⇩P(近)	—
❻燕旋蹴	K+G(し)	Ⓛ
❼背転腿	⬃K	㊤、Ⓛ
❽連環転身掃脚	PPP⬇K	Ⓛ
❾腿登裏旋脚	K(※4)	㊤、Ⓛ
❿双拳旋風腿	PPK	㊤、Ⓛ
⓫連環背転脚	PPP⬃K	㊤、Ⓛ
⓬倒身陰掌	⇨⇨P+K(近)	—
⓭雷陰掌打	⬁P(ダ)	—
⓮連拳旋風牙	PK+G(※5)	㊤、Ⓛ
⓯連拳燕旋蹴	P⬇K+G(※5)	Ⓛ

技のスキが少なく扱いやすいため、初級者でもそこそこ戦えるのがパイ。相手の上段攻撃を吸い込むようにして投げる燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)と、上・下段を使い分ける連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)を始めとしたコンビネーション攻撃を使い分ければ他のキャラと対等以上に戦える。リーチがありスキの少ない腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)で相手を反撃できるようになれば勝率はグンと上がる。

【技の見方】P…パンチ／K…キック／G…ガード／➡…レバーを入れる／⇨…レバーを短く入れる／+…同時押し
【特別な条件がある場合】■(近)…相手に近い間合いから入力■(し)…自分がしゃがんだ状態で入力■(ダ)…相手がダウンしている時に入力■※1…相手がしゃがんでいる時に入力

ラウ

●流　派■虎燕拳
●得意技■打撃技

LAU

【虎燕拳について】

その名を大陸の一大門派である蟷螂拳に残してはいるが、もとは燕青拳から分派した拳のひとつ。清代初頭の山東省周辺にその源流が存在すると伝えられているが、その実は燕青拳唯一の弱点とも言える拳技と掌技に虎拳のそれを加え、さらに改良発展させたものだと言われている。時の武帝に恐れられ禁じ手となり、現在は数種の型が伝承されるのみ。

【ラウ・チェンについて】

ラウはその才により若くして大陸北部山東省にある燕門下の武館師範代として大陸各地にその名を轟かせていた天才格闘家である。一人娘のパイに自分の拳を教えるが、後年ラウは同門から突然去ってしまう。風の噂によれば失伝された拳を求め仙山に登り、仙人に教えを請うたということであった。伝説の虎燕拳を修得し、再び娘の前に姿を現すが……。

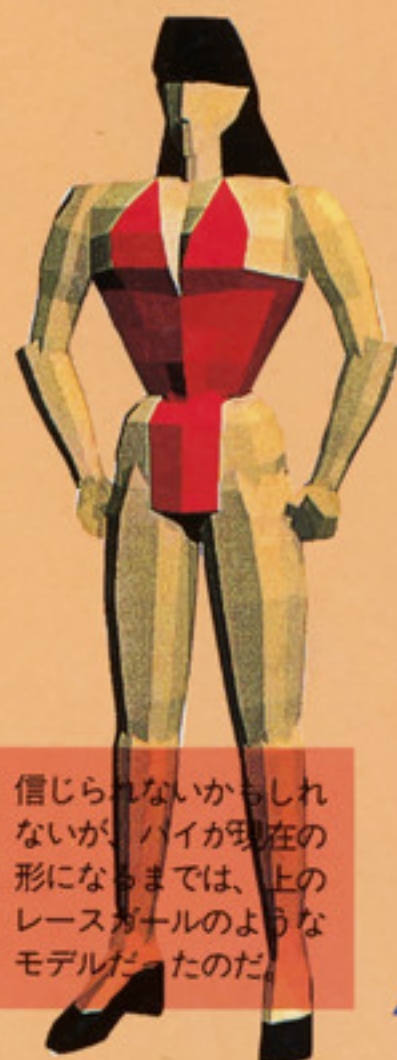
技名	コマンド	防御
❶旋風牙	K＋G	㊤、Ⓛ
❷転身巴咽掌	⇦⇨P（近）	—
❸連環転身脚	PPPK	㊤、Ⓛ
❹斜上掌	⬉P	㊤、Ⓛ
❺斜下掌	⇖P	㊤、Ⓛ
❻燕旋蹴	K＋G（し）	㊤、Ⓛ
❼虎脚背転	⇘K	㊤、Ⓛ
❽肘撃	⇨P	㊤
❾連環転身掃脚	PPP⬇K	Ⓛ
❿柳車旋転	⇦P（近）	—
⓫腿登裏旋脚	K（※4）	㊤、Ⓛ
⓬双拳旋風腿	PPK	㊤、Ⓛ
⓭連環背転脚	PPP⇘K	㊤、Ⓛ
⓮烈火虎尖脚	⇙＋K	㊤、Ⓛ
⓯連拳旋風牙	PK＋G（※5）	㊤、Ⓛ
⓰連拳燕旋蹴	P⬇K＋G（※5）	Ⓛ
⓱連掌旋風牙	⬉PK＋G（※5）	㊤
⓲連拳燕旋蹴	⬉P⬇K+G（※5）	Ⓛ

AM２研で、現時点最強のキャラではないかと言われているラウ。烈火虎尖脚（小ジャンプキックよりもスキがかなり少ない）から連拳旋風牙などのコンビネーションがとにかく強い。ガードしてもかなり後ろにまで押し出されてしまうぞ。

さらに開発秘蔵資料と最新イメージCGも大公開!!

先月号は、主人公アキラが誕生するまでの進化過程を紹介したが、今月はその他のキャラにもスポットを当ててみるぞ。それぞれのキャラは、前回紹介した〝レッドファイター〟から派生していった頃のもので、まだポリゴン数はそれほど多くはない（だいたい600ポリゴン前後程度）。

意外といろんなパターンのモデルが作られていたことがわかって、なかなか興味深いよね。

▼パイ開発初期モデル

信じられないかもしれないが、パイが現在の形になるまでは、上のレースガールのようなモデルだったのだ。

▲サラ開発初期モデル

上半身の格好は2P用のキャラに名残りが見られるが、まだまだ洗練されてない感じだ。この頃はアネゴと呼ばれていた。

▶ウルフ開発途中バージョン

完成版に比べるとやや精悍さに欠ける感じだが、この頃のとおりウルフは初期の頃からイメージが決定していたのがわかる。

ジェフリー以前のモデル▶

ジェフリーができあがるまでは、〝アニキ〟と呼ばれる（笑）このキャラクターが動いていた。無精髭やジーンズ&シューズが新鮮？

超リアル！ 制作途中のCGモデリング

今月は新たにジャッキー、カゲ、ラウのCGモデルを紹介だ（現在は65%程度の完成度）。近々全キャラ分をバッチリお見せするぞ？

AKIRA　JACKY　KAGE　LAU

キミはもう見たか!? この場面!!

ついに明かされたカゲの素顔!!

最近の「バーチャファイター」をやった人は、カゲのマスクが大きく取れるのに気がついてるかな？　じつはコレ、発売から3カ月経つと時限式でマスクが取れるように設定されていたためなのだ。ちなみに、一部ではカゲが毒霧を吐くなんて噂もあるけど、これはないからね。

顔に攻撃を受けるとこのようにマスクが取れるカゲ。イラストの素顔も渋いよね。

ラストボスのCGモデル、その正体は？

８人のキャラをすべて倒すと登場するボス、それが〝デュラル〟だ。どこまで多くのポリゴンを使えるか実験的に作ったというこのキャラは、なんと「Ⅱ」で正体が明らかになるかもとのこと。要注目だ。

全キャラの技を使う強敵デュラル。体の線をキレイに出す試作用のため、女性に。

デュラル

“DURAL”

■※２……相手の上段攻撃をかわした時に入力■※３……トーキックが入った後に入力■※４……しゃがんだ状態から立つまでの間に入力■※５……１発目のパンチ攻撃が当たった時に入力
【各技に対する防御法】■㊤…立ち防御■Ⓛ…しゃがみ防御（両方の場合がある時は、２つ記してあります）

CREATOR ROOM

AM 2 研　部長
鈴木　裕（Yu Suzuki）

「バーチャファイターⅡ」の開発に向けて、3月21日から12日間、中国に渡って修行(?)取材をしてきた鈴木裕部長。帰国後の第一声は、「Ⅱ」とサターン版の話で盛り上がったぞ。

見えてきた「バーチャファイターⅡ」の全貌！

今回の中国取材旅行は、いろいろあってとても面白かったんですが、まず感じたのは、中国の大陸の色って、黄砂のせいか、やっぱり空の色とか、水の色とか日本と違うんですよ。ですから、最初は「ラストエンペラー」で有名な〝故宮〟へ行って、テクスチャーデータをいろいろ採集してきたんです。故宮の壁とか欄干とか、故宮自体の構造とか、どれも新鮮で良かったですね。で、ここまで話したらおわかりと思いますが、今度の「バーチャファイターII」は、「デイトナUSA」でも採用してる〝MODEL 2〟を使って、テクスチャーも貼る予定です。

今回の旅の第一の目的は、八極拳の奥義を探すということと、李書文（※有名な八極拳の使い手）の墓に行くということだったんですが、道中では少林寺とか、その他の拳法もいろいろ見てきました。もちろん現時点では決定してはいないんですが、面白い拳法があったら、「II」では人数を増やすことも考えています。まあ、新たに入れるとすれば4人ぐらい入れるんでしょうけれど、その中の2つぐらいは、中国拳法がいいかなと…。それで中国まで見に行ってきたわけです。

ですが、「II」になっても前作のキャラクターは残すつもりでいます。もう少し前作のキャラクターを煮つめるといったところですね。「I」の時は、開発期間が非常に短かったから、開発の最後のほうは各キャラの個性づけに躍起になってて、煮つめられなかった部分もあるんですよ。だから、今回の取材旅行で実物をしっかり見た時、やっぱりビデオで見るのと、実物を見るのとでは、インパクトも違うし、本物の歴史に裏づけられたリアリティというのも格段に違うと痛感しましたね。実際、アキラの八極拳を見てみると、八極拳の拳士は、ああいう動きはしないな…っていう動きを「I」ではやっちゃってるところがあるんですよ。だから「II」では、それぞれの拳法が育ってきた環境や時代をもっと踏まえて、よりリアリティを追求した形に、前作の8人ももっていきたいと思っています。

今のところ作業的には、まずMODEL 1からMODEL 2へ乗せ替えをしていまして、MODEL 2で、前の「バーチャファイターI」が遊べるようになってから、「II」の作業を進める予定です。今回はプログラム構造上「I」では不可能だった部分を「II」でやろうと思っていますし、ハードの性能も倍以上違いますから（※MODEL 2はMODEL 1の倍の1秒60コマの描画が可能)、よりスピーディーでインテリジェントな動きが実現できると思います。特に今回の中国取材では、七星拳の武僧から膝蹴りを胸にくらいましたから、実りも多かったですし…(笑)。やっぱり、実際投げられないとわからないこともありますよ(笑)。そこらへんのお話は次回にしますから期待しててください。

サターン版「バーチャファイター」は？

サターン版は若干の遅れが出ていますが、僕としてはかなりいい感じだと思っています。アーケードで出ているものと同じようにしようとは思っていませんが、フルスペック、すなわちすべての技を完璧に使えるようには進んでいます。ただし、ポリゴンの数自体は若干減りますが、代わりに、サターンはテクスチャーが使えますから、アーケード版とはまた違った良さが出るんじゃないかと思います。もちろん「I」の中で改良すべき部分が、あれば、そこを直した形で出します。とにかく、プロジェクト自体、スペックダウンはしないように妥協せずに動いていますから期待しててください。6月のトイショーでもなんらかの格好でお見せできると思いますが、僕のプロジェクトはいつも最後の1、2カ月でガラっと変わりますから、6月の時点で全部を判断してほしくはないですね。でも、最終的には業務用のレベルを凝縮した形にしたいと思っています。　　　　（つづく）

多くを学んだ中国取材

少林寺・鶴拳の武僧達に「バーチャファイター」のCGイラストを見せて好評。

中国の背景は「II」でテクスチャー化されるかも(左)。下は少林寺鷹拳の武僧と実戦(？)組手を。

メガドラ版「V.R.」日本一タイムアタック途中経過！

スーパーラップ続々！

応募者も続々と届いているメガドラ版「V.R.」のタイムアタックコンテスト。現在の途中結果は右のとおりだが、AM2研の記録を抜いた人が続々出てるのには驚きだね。最終締切は5月末日、応募資格は右のタイム以上だ。豪華賞品目指して最後の力を出してくれ！

この画面を送れ

「V.R.」モードで初級38秒50、中級39秒、上級50秒を切るタイムが出たら上の画面を撮って送れ。

4月22日現在のベスト3

【初級コース／AM2研ベストタイム：37''13】
- ●東京都・近藤健司：36''40
- ●東京都・平野崇：36''86
- ●埼玉県・大野裕之：36''93

【中級コース／AM2研ベストタイム：37''66】
- ●長野県・青木隆：37''20
- ●山形県・松山英治：37''46
- ●東京都・伊藤雅彦：37''46

【上級コース／AM2研ベストタイム：48''40】
- ●千葉県・秋山智宏：48''20
- ●長野県・青木隆：48''20
- ●大阪府・米井佑次：48''26

ハガキ大募集！

これが噂の特製ブルゾン。なくなり次第「デイトナUSA」グッズに切り換えるぞ。

採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!!

「AM2研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。

AM2研㊙情報

大人気のデイトナUSAに隠しゲームが！

スロットでタイムを増やせ！

ゲーセンに登場して以来、人気もウナギ昇りの「デイトナUSA」。最新CGボードを使った超リアルな映像を、もう体験した人も多いだろうけど、じつはこの「デイトナUSA」には、楽しい隠し技(遊び?)がいろいろ入っているのだ。その1つが初級コースにあるスロットマシン。こいつは、スタートボタンで左から止めることができるんだ。777で7秒、BARが揃うと5秒タイムが増えるぞ(ただし1ゲーム1回のみ)。さあ、試そう！

スロットが見えてきたら、目押しで押せ。これ以外にも、過去の体感ゲームの曲が聴けたり、面白い現象が起こる裏技もあるぞ。いろいろ試してみよう。

【AM2研Express応募先】AM2研への質問、意見、イラストなどは、〒103　中央区日本橋浜町3-42-3「BEEP！メガドライブ」編集部「AM2研Express」係まで送ってね。なお、メガドラ版「V.R.」タイムアタックコンテストへの応募は、自分の名前の横に出したタイムを必ず書いて、上と同じ住所の「V.R.タイムアタック係」まで写真かビデオを送ってください。

BE-MEGA HOT MENU PART 1

BEメガホットメニュー

餓狼伝説2 新たなる闘い

ちょっと違うんスよ、ちょっとね…

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●タカラ
●6月24日発売
●9,800円
●ACT
●24M

よっしゃあ!! メガドライブ版は他とココが違うぜっ!!

発売が近づくにつれて期待度も上がっている「餓狼伝説2」だ。今回は、ついにほぼ完成版のサンプルロムが編集部に届いた。そこで、そのプレイ感を中心に〝メガドラ版はどこが違うか〟を報告していくぞ。それと、次のページでは激烈(げきれつ)な対戦シーンとラインバトルの基本を紹介しているので、よ〜く読んで〝新しい餓狼伝説〟に備(そな)えていてくれい!

スピードが3段階とか!

スピードは3段階ある。最速モードはスペシャルぐらいの速さになっている。遊びやすいぞ。

サバイバルマッチとか!

1キャラで何人倒せるかが熱いぞ。もちろん、友達と2人で遊ぶこともできる。戦いまくれ!

超必殺技や避(さ)け攻撃の操作が簡単!

複雑なコマンドとボタンの同時押しが必要だった超必殺技も、コマンドと大攻撃ボタンのみで出せる。これはパッドでの操作を考えてのことだろう。また、ガードから前+小パンチの「避け攻撃」も、ガードから小パンチだけで出るぞ。

ボタン1つでポン!!

コマンド入力の後、大パンチだけで出せるようになったパワーゲイザーだ。

避けも軽々

出にくかった「避け攻撃」も、ガードからポンで出る。使いまくれるっち!

キャンセルがバリバリかかる

NEO・GEO版の「2」では、まずキャンセルがかかる技はないといってよかった。それが、このメガドラ版ではほとんどの技にキャンセルがバキバキかかるのだ。感覚としては、スペシャルに近い爽快(そうかい)感。先行入力しまくれるのだ!

もう気持ちいいくらいにキャンセルがかかる。まさにスペシャルライクなのだ。ホワァ!

テストプレイで、独自の連続技も発見された。まだまだありそうな予感。

技の当たり判定がかなり変化してる!!

各キャラの技の当たり判定も、メガドラ版はどの機種の「餓狼伝説」とも違っている。まさにメガドラ版オリジナルの当たり判定と言っていい感じだ。技によっては1発だった当たりが2発連続で入るものもある。詳しくは次ページを。

バーンナックルが

接近していると、バーンナックルが2発当たるようになってる。これは今までになかったことだ。ビビるぞ。

斬影拳が

悪夢のように強い斬影拳は基本的に2発当たるようになっている。こりゃぁ、ちょっと強すぎるぞ!

とにかくこの激烈な闘いを見てみろやあ!!

ここでは、前ページの報告をもとに実際に決定的かつ特徴のあるシーン（意味不明!?）を紹介しよう。どれもこれもすんごいのでよーく見てくれたまえ。それと、前回で約束していた三闘士とクラウザーの必殺技＆超必殺技も紹介しているぞ。スペシャルとはちょっと違う技や超必殺技もあるので、探してみてくれ！

MD版キムの妙技

ジャンプ中に、キックを出した後に、飛翔脚が出せるキム。なんかすげぇ！

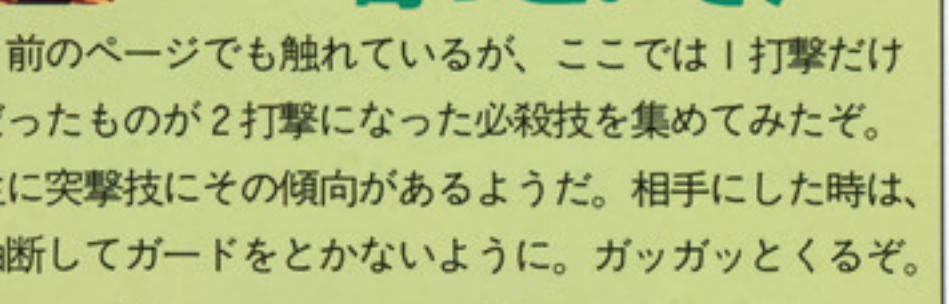
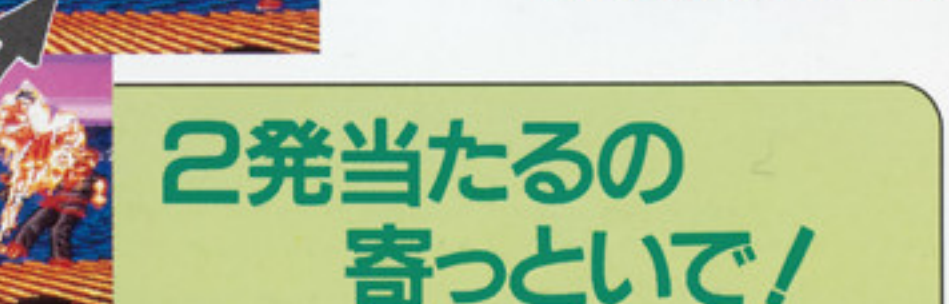
吸うぜ!!

ジョーヒガシの爆裂拳は吸い込むようになった！

フシーギね

ダイナマイトいずな落しも間合いが今まで以上に広いのだ。待ちの十平衛はやっぱり強いかもしんない。たまらんち！

驚異のフィニッシュ！タイガーキック11連発!!

まだまだァ!!

インパクト大のフィニッシュだ。ゲーム中だったら死んでるよこれ。まさに思い切りのいい移植といえるかもしれない。一見の価値は絶対ある。

2発当たるの寄っといで！

前のページでも触れているが、ここでは1打撃だけだったものが2打撃になった必殺技を集めてみたぞ。主に突撃技にその傾向があるようだ。相手にした時は、油断してガードをとかないように。ガッガッとくるぞ。

ベアの大迫力ジャイアントボムも2発。いてて。

バーンナックル以外は、どんな状況でも2発入る。連続技を意識した必殺技になったといえよう。5段攻撃も可能か。

Eカップの舞ちゃんの危険なぶるぶる

一大ブームをおこした女王舞ちゃんの胸ぶるぶるも、かなり揺れるぞ。見て見て見てぇ！

にっ

ぽん

いち

ぷるるんっ

おまたせ!! これが三闘士とクラウザーの

BILLY KANE ビリー・カーン

棒を持てば敵はなしといわれるほどの棒術の使い手。前回、前々回とボガード兄弟に苦杯をなめたが、復讐を誓ってさらに修行をつんだ。カワイイ妹がいるらしく、大切にしている。

三節棍中段打ち

旋風棍

超 デストロイスタッド

強襲飛翔棍

雀落とし

AXEL HAWK アクセル・ホーク

元ボクシング世界ヘビー級チャンピオンで歴代最強といわれてきた。今は現役を引退していたのだが、闘いを求めカムバックした。

真空カッター

スマッシュボンバー

超 アクセルラッシュ

グレートガンブロー

バックダッシュスマッシュボンバー

ライン攻撃や避けなどもオリジナルどおり健在だ！

「餓狼伝説」が他の格闘ゲームと違う最大の特徴がこのライン移動だ。画面の手前と奥に２つの足場があり、それを移動しながら戦うのだ。これをマスターしないと、「餓狼伝説」の面白さはわからないぞ。下でそのライン理論をチャート展開してみたので、見てやってくれたまえ。舞のケツが目立ってるけど…。

基本
これが基本系。相手が飛び道具などを撃ってきたら奥のラインへ飛んでいこう。

近く
方向キーを押さなければ、相手近くのラインに飛ぶ。ここから２択。

ピョッと！
方向キーを押さずに移動すると、相手に向かって突っ込んでいく。でも、反撃が怖い。

遠く
方向キーを後ろへ入れて飛べば、間合いを広げたまま奥のラインへ。

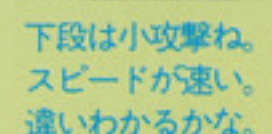
ころがり
下を押すだけだと、地面を転がって戻る。移動中は攻撃を受けない。

あ、ポイっと！

ギュイーンと
大接近!!
そこから方向キーを押さずに戻れば、大接近ができる。これはかなり使える奇襲技だ。下段ならすごいスピードで飛ぶ。

大と小を使い分けろ

ライン移動の時、大ボタンと小ボタンとでは移動ジャンプの高さが違う。対空時間やスピードが違うので使い分けてみよう。

上段
上段は、大攻撃ボタン。軌道が高くスピードが遅い。

下段
下段は小攻撃ね。スピードが速い。違いわかるかな。

ライン移動どうしのぶつかり合いも、このとおりあったりする。

避け攻撃も使うべし！

前述したとおり、メガドラ版の「避け攻撃」はかなり出しやすい。これを使わない手はないぞ。この攻撃は上半身がほぼ無敵状態となり、技の攻撃判定だけが残る一瞬有効技だ。しかし、足もとだけは弱いので、注意がいるぞ。

「避け」でせんべい手裏剣をすりぬけ。

対必殺技や対空にもなる。使えるよ〜。

メーカーさんからひとこと

イェい、部長のオッ君だ！ メガドラ版「餓狼２」楽しみにしてくれてるかな？ とにかく速い速いで、目を回すほどのスピードモードがあるから、腕に自信のある奴ぁ、挑戦してくれい！ その他、いろいろ自慢したいところもあるが、紹介ページを見てわかってほしいゼイ!!

必殺技だ!! あますとこなく紹介するぜ!!

LAWRENCE BLOOD
ローレンス・ブラッド

素手で闘牛を殺す最強のマタドールだ。そのあまりの強さゆえ闘牛士界を追われ、人との闘いに活躍の場を求めた。社交界でも有名な紳士だが、その性格は残酷（ざんこく）きわまりない。大切なものは、おのれの名誉のみの男である。

ブラディカッター
ブラディサーベル
ブラディスピン
ブラディアッパーカッター
超 ダンシングスラッシュ

WOLFGANG KRAUSER
ヴォルフガング・クラウザー

あのギースでさえも恐れていた格闘家。裏社会を支配する闇の帝王と呼ばれ、その実力は世界一と噂（うわさ）されている。自分の強さを世界中に知らしめ、表社会にも君臨（くんりん）しようとしている野望家だ。また騎士道精神を重んじている。

激トマホーク
上段ブリッツボール
下段ブリッツボール
当て身投げ
超 カイザーウェーブ

ダイナマイト ヘッディー

今月も紹介内容がイっちゃってます！

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ACT
- ●16M

出来たてホヤホヤの冒頭デモを見てやってください

いつもゆかいな連載漫画「ヘディ夫の頭とれちゃってドカン」ともども好評の「ヘッディー」。今回は、ちゃんと完成したオープニングデモと、ステージ3の終盤（前回の続き）からの展開を紹介だ。いつも思うんだけど、トレジャー製音源ドライバによる音色と、多関節キャラの動きが誌面じゃ伝わらないのが悔しいよなあ。ほんとスゴイんだぞ！

平和な人形世界を……

大きな争いもなく、平和そのものの人形界。このデモが流れているあいだは、下に人形達の名前（キャスト）が表示される。いい演出だよね。

突如として乱す者がいた！

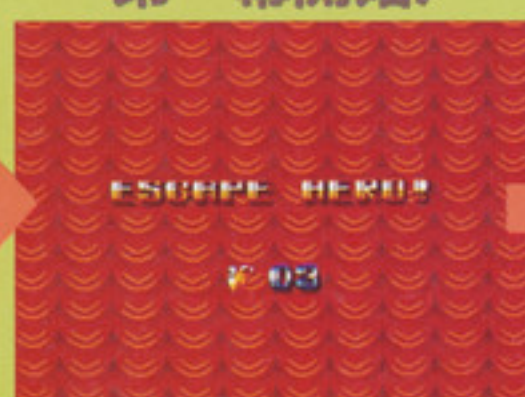
ある日、いきなり降りてきた皇帝軍のハンターに次々と狩られる人形達。他の者といっしょに、ヘディ夫も運悪く捕えられてしまった。

ふるいにかけられる人形達

1カ所に集められた人形は、キーマスター（背後のモニターに注目！）達の厳しい選別にかけられた。そして、少しでも欠陥のある人形はクズ箱へ。

このまま処分されてたまるか！

頭がとれていたヘディ夫も処分対象にされたが、運ばれる途中に箱を破って逃げ出した。

第一幕開始！

デモが終わると、ステージの区切りごとに幕が下りて、場面の名前が表示される。いかにも舞台っぽい演出だね。

そして本編へと突入

そして例の冒頭シーンに。仲間といっしょにひたすら逃げるヘディ夫の運命はいかに？

マルヤマに引きずりこまれた舞台裏には

前回、ステージ3の途中で舞台裏に引きずりこまれたヘディ夫は、そこでマルヤマとまた激突するが、いつものように頭ドカン攻撃で勝利する。そしてゲストルーム（何が出てくるかは内緒）を過ぎると、舞台裏にもかかわらず綺麗に整えられた場所に出た。「これはもしかして……」というヘディ夫のイヤな予感は的中し、第2のキーマスターが！

おまえに言われたくなぁ〜い

いつも大きな口を叩くけど、なんだか憎めないマルヤマ。これから先も、体のパーツをいろいろ変えて出てくるぞ。

はいはい、ちょっと待ってね

背景のプラネタリウムが美麗な場所。絨毯を転がしてくるカイルの芸が細かい。そして準備が整うと……。

頭上からキーマスターが登場。その震動でいろんな物（よく見るとカースティも）が天井から落ちる。

ココだよ ココ！

ヤックんが「ターゲット！」と音声つきで示してくれる弱点を攻撃し、衣装をはがせ。

ジャクリーンドレッシー

皇帝軍の地下侵略の指揮官だが、暗い所が嫌いなので舞台裏でのうのうとしているキーマスター。本体デザインがシンプルなぶん、衣装には人一倍に気を使う。言葉遣いから察するに女性なのか？

カイル&カースティ

ジャクリーンの付き人達。カイル（右）は絨毯を敷く係。カースティ（左）は衣装を変える時のお世話をする。チョイ役のわりに存在感がでかいのがこのゲームのい・い・と・こ・ろ。

これが今年の流行ファッションなのよボウヤ

春のコレクション "フローラル プリンセス"

ジャクリーンの衣装は全4種類。まずは女性らしさを強調した春のコレクションからご覧ください。

夏のコレクション "パッション ドラゴン"

灼熱の夏をイメージしたドラゴン。ときどき吐き出される熱～いブレスに、アナタの意中の人もメロメロ？

秋のコレクション "アイアン マスター"

なんとなくもの悲しい秋をイメージした（してないって！）ロボ。ブルーな時には無機質な装いがピッタリ。

冬のコレクション "OTOKO"

男ものを着こなすのもレディーのたしなみ。頼りない千鳥足に酔っ払いのおみやげは欠かせませんね。

謎は深まるばかり！キーマスター不在のステージ？

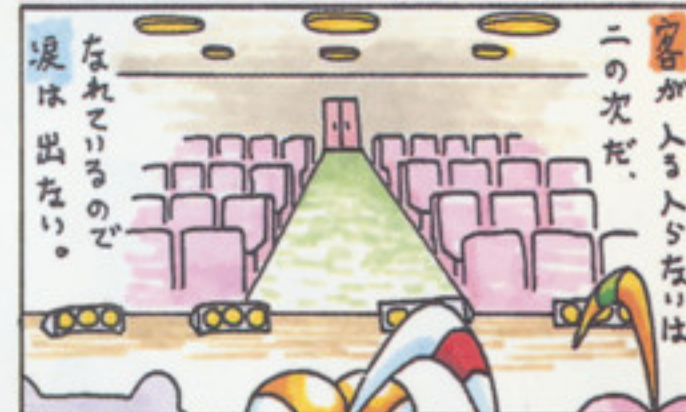
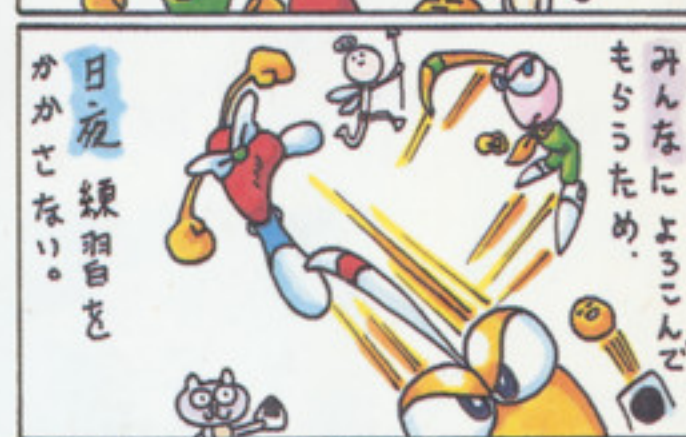
ジャクリーンを倒すとステージ3もやっと終了。次は頭を使う仕掛けがあり～の、コワい顔の中ボスがあり～のっちゅうステージ4だ。しかし、なぜかこのステージは、最後まで進んでもキーマスターが出てこない。それっぽい舞台が残っているところを見ると、始めから不在というわけではないらしいが？

よっしゃあ！

ごめんなさいね～

ジャクリーンを倒すと2個めのキーが。しかし、再登場したフィンギィにまた色仕掛けで持っていかれてしまう。ヘディ夫、君ってヤツは進歩がないな。

悪夢に出そうなコワい顔の中ボス！

イヤ～ン！

空もほんのりオレンジ色になり、もうすぐ夜になることを予感させる。まだまだ冒険は続きそうだ。

ステージ4中ボスのレベッカ。見た目も恐いが、握り拳の痛さとピンポイントラプソディーといった攻撃も恐い。精神的ダメージ大？

屍を乗り越えてゆけ

あ～ ノーテンザークリ をきました

なんだか楽しそうに跳ねているブラウニーボンボン。「何なの君たち」と、頭をぶつけてみたら……。

その先にあるクシにブスッと刺さってしまった！ だんだん顔が青ざめて……。

とうとう昇天しちゃったとさ。それを足場にするヘディ夫に良心の呵責は？

強力なタンクが道をふさいでいるが、ヘディ夫の頭ドカンは万能だ。ヤツの弾丸を跳ね返しちゃえ。

え？ いないの？

さあ、最後はキーマスターとの戦いだ！ と思ったら、誰もいないらしい。ヤックんも出番がなくて残念。

ヘディ夫コラム 多関節キャラに魂を吹き込めるのは職人だけ！

「ガンヒー」などに見られるように、トレジャー作品に登場する多関節キャラは、芸術的なまでに動きが見事。そこで今回は藤田氏に、それに対するスタンスを語ってもらおう。「多関節キャラは、その名のとおり複数の関節を持つキャラクターである。この関節部分を効果的に制御することにより、キャラの動きを美しく生きたものにできる。したがって、関節制御プログラム作成時に魂が吹きこまれ、キャラの生死が決定するのだ」。うーん、納得……。

トレジャーの多関節キャラは、ゲームを面白くするために技術を発露させた結果。だから生き生きした動きを見せるのだ。パッと見の止め絵だけでユーザーを欺くハッタリだけのメーカーとは違うのだよ。

とれじゃあ
また会いましょー
これから先も
ドキドキしるねー

侍従の頭とれちゃってドカン

我々は人形であるとともに、
役者である。

みんなによろこんでもらうため、
日夜 練習をかかさない。

だからこそ つらい日々のかいあって、
胸をはれる演技ができるのだ。

客が入る入らないは二の次だ。
なれているので涙は出ない。

トレジャーさんからひとこと

あらいやん♡ またこのコメントを書く時期がきたワ。ということは、あれから1ヵ月が過ぎたのねぇ。あぬころはまだ、身を切るような寒さだったワ。でも今は暖かくなったから、みんな鼻からノーミソ出してるワ。そんな人達の新作を楽しみにぬー♡ （ヤク夫）

美少女戦士セーラームーン

悪いことする人はみんな寂しいのかもしれないね

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

●マーバ
●6月下旬発売予定
●8,800円
●ACT
●16M

メガドライブでもセーラー戦士が活躍するよ!

もう知らない人はいない人気マンガ「セーラームーン」。アニメでは第3部まで突入して、新しいセーラー戦士も登場しているね。そのセーラームーンが、いよいよメガドラにも登場することになった。ゲームは、SFC版をベースにステージや必殺技を増やした新生アレンジバージョンとなっているぞ。

クインベリルと暗黒四天王

倒したはずのクイーンベリルと四天王が復活!? セーラー戦士達に宣戦布告か!!

実は、それはうさぎの白昼夢だった。でも、どうやら正夢のようなのだ。

レイちゃんの霊力が妖魔を察知した。急げセーラー戦士!

みんなといっしょに

アレンジ&パワーアップ

背景などが新しく描き換えられている。新ザコキャラもびっくりする出現をするんだ。

新技もある!!

セーラー戦士達も、通常技の他にダッシュジャンプ攻撃やコマンド(!!)技などが新たに入っている。動きもほとんど描き換えてあるのだ。もう言うことなしね。

セーラームーン 月野うさぎ

トレードマークは、長い髪におだんご頭。ちょっとおっちょこちょいで泣き虫さんなんだ。

連続技で敵をやっつけろ。長い髪がなびく!

月が守護星。攻撃や防御やスピードのバランスがとれたキャラだよ。必殺技はムーンヒーリングエスカレーションやムーンティアラアクションなど。みんな知ってるよね。

セーラーマーキュリー 水野亜美

まじめで勉強好き。おまけにIQが300もある。素早い状況判断ができるブレーン的存在だよ。

ショートカットの髪がとてもキュートだね。

水星が守護星。なんといっても連続攻撃できるのが魅力。そのかわり、パワーはちょっと弱いんだ。必殺技は、シャボンスプレーやリバースプレイクステップなどだよ。

セーラーマーズ 火野レイ

中学生でありながら、火川神社の巫女さんもしている。性格はちょっと気まぐれだぞ。

無敵の脚線美が、うなる! 髪がキレイだね。

火星が守護星。自慢の脚線美で攻撃するぞ。必殺技も、ファイヤーソウルや破邪炎舞脚など威力はバツグン。黒くて長い髪が、妖魔を倒すたびになびく! 神秘的でいいよね。

ステージ3までをちょっとだけ紹介するね

STAGE 1 十番商店街～デパート

うさぎちゃんや亜美ちゃん家の近くにある商店街が闘いの舞台だよ。こんな小さくて平和な街をどうしようというのか、不思議だね。商店街の次は、デパートのエレベーター。各階に妖魔が待ち受けているぞ。こんな狭い場所で戦うなんてピーンチ！　どうしよう!?

レイちゃんの言うとおり、やっぱり妖魔がいた！

新ザコキャラはなんとマネキンのフリをしていた！

外に投げ飛ばされた妖魔は体力が残っていても、もう出てこないぞ。やった！

エレベーターの中は狭くて、すぐ妖魔がよって来るぞ。しかも、倒しても倒しても出て来る。これじゃいくらやっつけてもキリがないよ～。こうなったら投げ飛ばしちゃえ。

おしおきよっ!!

STAGE 2 遊園地～おかしの家

いつもは楽しい遊園地に妖魔が現れた。ここではパンダの乗った機関車にぶつかるとダメージを受けちゃうんだ。その先はお菓子の家。リアルなお菓子にヨダレが…。

わあ おかしだ～！

お菓子の家へ入ったセーラー戦士。本当においしそうだよね。うーん食べたいよ～。

かわいいパンダが乗る機関車には、敵もセーラー戦士も一緒にやられちゃう。機関車に注意しながら戦っていこう。ゴロゴロは強いぞ！

STAGE 3 高速道路～秘密工場

一変してトラックの上へ。２台のトラックは動きまわるので、タイミングよく移動するんだ。そしてついたところは秘密工場。カベのパネルを見ているとロボットを作っているみたいだぞ。移動する足場が圧巻だよ。

トラックの上
前後左右に動くトラックの上で戦うのだ。落ちないから大丈夫。

ここはどこなの？
メカメカしいステージ。何かしかけがありそうだけど。

足場ごと移動するなんてちょっとビックリだね。カッコいいけど。

セーラージュピター　木野まこと

力もちだけど料理が得意だ。まがったことが大嫌いで、正義の心は人一倍の女の子だ。

連続技も１発で大ダメージのジュピター！

木星が守護星。特徴はなんといってもパワーなのだ。通常技や投げ攻撃が破壊力バツグンで、妖魔もイチコロだぞ。必殺技は、シュープリームサンダーやフラワーハリケーンだ。

セーラーヴィーナス　愛野美奈子

みんなより１年前に目覚めて謎の戦士セーラーVとして活躍していた。闘いなれてるぞ。

セーラーVあらためヴィーナス！闘います！

金星が守護星。連続技はないけど、そのチェーン攻撃が強力で、クレッセントビームやチェーン１回転攻撃などの必殺技が強力だよ。さすがセーラーVとして戦ってただけあるね。

開発者さんからひとこと

みんなが待ってた「美少女戦士セーラームーン」がついに登場!!　美しい画像や音声に加え、今回はなんと全員がコマンド必殺技を出せるようになったのだ。新ステージも追加され、５人が大活躍するぞ！　新必殺技が見たい君、楽しみに待っててくれよな。（のい）

アウトランナーズ

ヘッドが西向きゃテールは東♪ byライト

- ●セガ
- ●5月13日発売
- ●7,800円
- ●RAC
- ●16M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

クラッシュ! アーンド・イーストだぜ……!?

やぁ、また来たよベイベー。今回は各車のクラッシュシーンと、東半球のコースを紹介しちゃおうかな〜みたいな。これでゲームの面白さを存分に味わってもらえたら最高かなって感じさ。西と違って東はセンスがあるからさ、そのへんを見てくれればうれしいワケ。あ、ちなみにオレ双子座。いい店知ってるぜ!

WOOH!!

うわ、女の子2人で乱れちゃって。オレもう……。

BABE!!

HONEY♥

いるんだよ今でもこういうヤツ。

このレースが終わったら結婚するんだってさ。

RUNS!!

車を追っかけて走ってるじゃん。こんなヤツいねぇよフツー。

NICE!!

クルクルと回って落ちるとちょうど頭から。昔のドリフでもこうはいかないよね。え、面白いの!?

WHY!

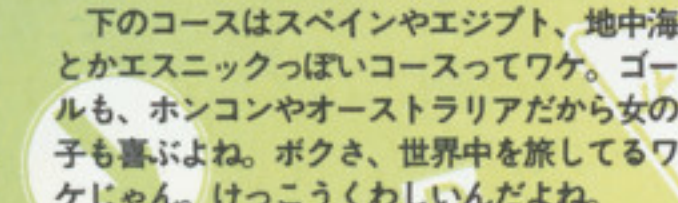
知ってる!? こいつら日本人なんだってさ。恥知らずだね。

SMASH!!

軍曹みたく筋肉だけじゃダメだよ。

OutRunners EAST SIDE COURSE

上のコースは女の子に人気のドイツやイタリアがあるコースだよね。あのダリやロッシーニとかがここで生まれたんだ。やっぱり気品っていうの、なんかそういうの感じるよね。どう? カフェテラスでレース観戦しない!?

海底道路がキレイでいいよ。そこから地中海でもフランスでも。

下のコースはスペインやエジプト、地中海とかエスニックっぽいコースってワケ。ゴールも、ホンコンやオーストラリアだから女の子も喜ぶよね。ボクさ、世界中を旅してるワケじゃん。けっこうくわしいんだよね。

サウスアメリカ、スペイン、地中海、ホンコンがボクのオススメかな。どう、良かった!?

メーカーさんからひとこと

今回の「アウトランナーズ」は画面2分割のゲームです。なんと言ってもアーケードでのウリが「対戦」と「多彩なコース」だったから、そのへんをいかにMDの限られた容量の中で再現するかが課題だったわけ。開発者が苦労した分、楽しいソフトになったよ。

BEEPLELAND NEO

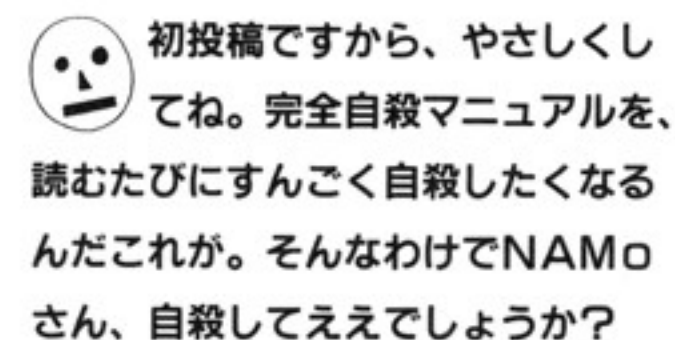
ZZZ…

レイアウトを変更すれば、初めてのような気分になれるかしら……。そんな私たちの想いが今、実現しました！ 新企画も始まっちゃったりして、ちょっぴり嬉しいカモ。

FUNKY LETTERS STATION DJ=NAMo(23)
びーぷる MEGATALK

おいおい、なんだかんだで、オイラ10回もこのコーナーやってるよ。すげえな。1周年突破したら記念グッズでも作るかぁ？ どうだい、編集部のお兄さん。

初投稿ですから、やさしくしてね。完全自殺マニュアルを、読むたびにすんごく自殺したくなるんだこれが。そんなわけでNAMoさん、自殺してええでしょうか？

（千葉県・月見里英二馬力・17歳）

ここで「ええ」と答えて二馬力が本当に自殺したら、なんたら団体から「んまあＢＥメガは教育上よろしくない雑誌ざます」と言われて、いろいろと困るから、「えくない」と言っておく。あと、初投稿だからといって容赦(ようしゃ)はせんぞ。

オイラははっきり言ってメガ○ライバーもジャムおじさんも大っキライだけど……BEメガ最高〜！ 何がってーと沢田奈緒美ちゃん！ 「レーザーアクティブライブラリー」のページ！ バスタブに入っている女の子ですよ。他のゲーム雑誌にも「バーチャルカメラマン」の紹介ページで彼女の写真が使われていたけど、今回(本誌4月号)のショットが最高っす！ そこで考えたんですけども、VCで撮った画面を本人(もちろん奈緒美ちゃん)に評価してもらうってのはどうでしょーか。もし実現したらBEメガ100000000冊買います（家に直接送ってこないでください）。

（北海道・梅原孝之・24歳）

そうそう。いいらしいんだってな。「バーチャルカメラマン」。ゲームというより〝動くさわやか写真集〟だって、もっぱらの評判だぜ。タイトルのきな臭さとレーザーアクティブ本体の値段がちとアレだが、「そのどっちもヘーキ」って人なら、試してみてはどうかね。そりゃそうと梅原。記事の提案はいいのだが、約束事は軽はずみにしないほうがいい。あとで後悔するから。

ゲーム アーツの宮路社長とヤクルトの内藤が似ていると思うのはぼくだけでしょーか？

（神奈川県・ハイハー平沢）

調べる手だてがないので断言できんが、編集部のお兄さん達は「宮路社長、ヤクルトの内藤、違う」と言っていた。おそらくハイハーの錯覚であろう。それよりも〝ＢＥメガ編集部の戦慄大王がラージノーズグレイに似ている〟という情報のほうが真実味がある気がする。バックナンバーで確かめてくれ。ちなみにラージなんたらというのは、地球によくくる宇宙人の一派のこと。

4月号で早坂さんが「S社はガキ大将みたい」って言ってましたよね。当たってると思うなー。「本当はいいヤツなんだけど素直になれない」「いいヤツなんだけどわかってもらえない」ってなトコもガキ大将っぽいですよね。よし！ S社よ、俺で変われ！ だから、入社させてー！(笑)

（山口県・四郎正満・20歳）

しかしこれ、コナミのおへやのコーナーを読むかぎり、早坂女史本人がガキ大将のような気がするが……うーん……ピクノ２ほしいなあ(違うところに興味がいく)。

春休みのある日、ボーッとワイドショーを見ていると『天才マージャン少年あらわる』という見出しとともに、彼の数々の業績が紹介されていった。「くだらない企画だ」とクールに受け流していると、優勝カップの隣に副賞としてメガドラ２と「雀皇登龍門」があるじゃあ〜りませんか！(死語) 以前NHKで「アフターバーナーII」が映っていたというおたよりもあったし……。こ

今週のVOWネタ

OL50人※アンケート調査

'94・03・29(火)
週刊朝日 4月8日号
「女の子のみかた」より
そ〜か〜
すすめているのか〜
すすんでるな〜
by 敵は海賊

東京都・敵は海賊(24)

「セガの躍進の秘密ここにあり！」ってホントかよ。あと非常に興味をひかれるのだが、サンリオの社長はいったいどーいうつもりなんだ？

のようにセガはわれわれメガドライバーも気づかぬうちに洗脳しているのか……。恐るべし……。

（茨城県・堀口亮・15歳）

この際だから言うが、４月号の日高敬三といい、キミら、かんぐりすぎ。「ウォーリーを探せ！」のビデオを全巻観て、素朴なライフスタイルを学びなさい。

今月のBGM

■「All Because Of You」（LEROY HUTSON）LP「HUTSON」からのナンバーです。つい先ごろ発売されたベスト盤にも収録されています。「スピード感がある」という点では最適だと思えるのですが。　（神奈川県・山口一雄・23歳）

■高野寛の「愛の言葉」。全体的にはラブソングなんですが、サビの部分の「いつか限りなく／高くとべ／空をつきぬける／風になれ」の歌詞がいかにもソニックしてるなーと思って。それから、ドリカムの「うれしい！たのしい！大好き！」をのエミーのテーマとして選んでみました。

（大阪府・新井場ゆう子・19歳）

■「INTEGRATION」(CHROMING ROSE) 壮大なオープニングで始まるところがソニクってる。全編が静かにまとめられていて、好感がもてる。「BEYOND THE ICE」(BLIND GUARDIAN)は、南極に生きる２匹のハリネズミの物語をモチーフにした一大コンセプトナンバー。18分余りあるが、飽きさせない。「第七次元」（RICK WAKEMAN）自然を語った歌詞が、ソニックの存在を感じさせる。ブルージーな曲である。（住所不明・匿名希望岬）

――ゲームと音楽の新たな接点を探る、というコンセプトの『今月のＢＧＭ』(いつのまにそんな大層なものに？)。前号に引き続き、「ソニック」から連想されるor「ソニック」にピッタリな曲をスペースの許す限り並べてみました。普段聴いている音楽の傾向の影響もあるでしょうが、ひとくちにソニックのイメージ・ソングといっても解釈のしかたは十人十色。これらの曲を聴いてより世界に浸るもよし、新境地を開拓するもよし、または感性のズレを楽しむのも面白いでしょう。

ゆう子ちゃんや匿名希望岬クンのように、リクエスト曲が入ったテープを一緒に送ってもらうと、担当のほうも納得して採用できるから、とても助かります。学校の放送部にリクエストテープを持っていくノリで、気軽に送ってくださいね(匿名希望岬クン、お礼をあげるから住所教えてください)。次のお題「エコー・ザ・ドルフィン」はまだまだ募集中。大海原をグイグイ泳ぐエコー君にピッタリの曲のリクエスト、待ってまーす。

CD SONIC THE HEDGEHOG SEGA

お題「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」

今月の論 RON

続・願いを聞いて！サターンさま

次世代機は、提供するメーカー側だって試行錯誤の連続。みんなの意見が参考になるんだ。

●高性能ハード乱立の中でも、サターンは性能的に他機種に劣(おと)っているとは思わない。しかしハードの売上げを伸ばすのはソフトの質・内容だ。「デイトナUSA」や「バーチャファイター」など注目ソフトは多いが、やはりサードパーティーから良いソフトが出なければ全体のクオリティはあがらない。タイムリーな移植も同様だ。サターンの成功はサードパーティーにかかっていると言っていいでしょう。また、ポリゴンやオールCGのソフトだけでなく、「グラディウス」、「ダライアス」、「1943」や、「雷電」など昔のアーケードゲームを完全移植し、低価格で発売してほしいと思う。

（岡山県・三宅晋司・17歳）

●サターンの大容量を生かして、究極のドライブゲームを作ってほしいと思います。それは、日本中の道路や景色を完全にシミュレートしたもので、家にいながらにして「今日は○○へドライブに出かけようか」というように楽しめるものです。実現すればかなり面白いと思います。

（神奈川県・東京エタノール・17歳）

●リライタブルCDを見送ったのは残念でした。最近のゲームはセーブ容量をかなりくうので、別売りのセーブ用カートリッジを購入する必要がでてきます。ユーザーの負担を減らしてくれる仕様を期待していたのですが……。せめて、今はダメでも将来的にオプションで対応できるようにしてほしいと思います。

（埼玉県・ジ・ワダゲンキカー・20歳）

●メガドライブにおいて「こうだったらもっと面白いのにな」と思った〝納得のいかないゲーム〟（＝グラフィックは綺麗(きれい)なのに処理落ちが激しかったり、システムが良くても全体のバランスが悪かったりするもの）をサターンの力で〝納得のいくゲーム〟にリメイクしてほしい。個人的には、ランドストーカー（影をつける）、レンタヒーロー（戦闘システムの修正）、アウトラン（完全移植）などを強く希望する。その際BGMのアレンジは、安易な豪華オーケストラバージョンよりも、原曲を解体しまくったリミックスバージョンが聴いてみたいな。

（新潟県・スーパーピグマ03・18歳）

●次世代機は「サターン」の名前で出すべきです。サタンと間違っている人が多いようですが、実は農耕の神様の名前なのです。新しく広がるマルチメディアの世界を開拓するマシンとして、縁起の良い素晴らしいネーミングだと思いませんか。セガにとって6番目のマシンであり、太陽系第6惑星・土星にちなんで名付けられたとのことですから、きっとどのゲームも「輪」をかけておもしろくなるでしょう。

（北海道・アーニー・ベッカー・20歳）

●サターンのスペックを見て「すごいな、これは」とまず思った。しかし、メガドライブの時も同じような感想を持ったことを記憶している。時の流れは早いもので、サターンもいつか時代遅れとなる時がくるだろう。それがこの先、どれだけ生き残ることができるかは「ソフトの質」と「拡張性」で決まるのだ。末永く第一線での使用に耐えられるよう、拡張端子を増やし、将来を考えた設計をお願いしたい。

（奈良県・平野剛志・18歳）

●ソフトの同時発売が3～5タイトルというのはセガだけの数字なのだろうか。これがもし全体の数ならば、サターンは終わりだと思う。今までのソフト面の弱さをまったく反省していないことになるからだ。最低でも10タイトルは用意すべきである。それが難しい場合は、本体発売を延期したほうが良いだろう。内容についても、業務用の移植だけじゃなく、RPGなども開発してもらいたい。また、ユーザーはハードがほしいのではなく、遊べるソフトを楽しみたいのだから、本体の価格は極力下げることだ。目先のソニーや松下より、1年後の任天堂に対する販売戦略を練(ね)ってほしいと思う。

（静岡県・イガ・16歳）

2カ月に渡って集めた投稿は、仕様や名前の変更希望よりも、「応援するからとにかく売れる戦略をとってくれ！」っていうセガへのお願いが多かったのです。そんなセガファンの気持ちに、素敵な遊びを提供してくれることで応えてほしいな。

8月号のテーマは ジェネシス・スーパー32Xに託す！

新次元のアミューズメントを創るサターン。一方、パワーアップブースター「ジェネシス・スーパー32X」は、これまでのテレビゲームをさらに一歩進めてくれそう。メガドラに足りなかったもの（色数・サウンド・処理速度）が与えられることになったら、みんなは何を望む？

三重県・ケッタマシーン(16)

龍虎2のMD移植とベアナックルの本格対戦格闘ゲーム化、可能性が高いのはどっちだろう…。

愛知県・骨凡太(19)

誰もが思いつかなかった「ウインターオリンピック」！ でも、ハーディングじゃないからちと減点。

福井県・爪牙(17)

チェルノブほど「いや、俺、不器用ッスから」というセリフが似合うゲームの主人公って、いないね。

大阪府・プッツンホエ2(?)

餓狼2、動いているのをチラッと見せてもらったけど、かなりいい感じだったよ。前回泣きを見た人も大丈夫!?

福岡県・日高敬三(22)

センスを思い込みでカバーする独特のスタイルは、好感が持てますな。ところで「陰望」はわざと？

秋田県・なるみ(17)

とんでもなくイジワルそうなブレイズさんだけど、そこがまた魅力なんですよね。でも背景の〝ひねりん棒〟は何？

北海道・武田太郎(18)

アダムの泣き寝入り姿、かわいいね。太郎君は浪人が決まったそーだが、これからもいい絵、送ってね（他の人もがんばれ）。

北海道・あぐに(19)

女のコに化けたテイルスは、嬉しいようなトホホなようなファンとしては複雑な気持ちっす。

新潟県・ロボッツ(18)

郷土民芸品ライクなエタチャンの人々。こういうセンス、貴重です。一部の人に嫌がられても、貫き通してね。

北海道・図書券くれ!!(18)

トーンがなくても、ここまで表現できちゃうもんなんだな。いやはや、おそれいります。図書券あげましょう！

千葉県・輝聖羅(16)

芸達者なクリーチャー、ペペログゥが熱い「モンスターワールドIV」。アーシャ人気も食わんばかり。

山形県・sato(17)

安定した人気の「ランドストーカー」だが、あの画面を見ると「エイリアン3」を思い出してしまう（超アングラ）。

•ギョーカイに！ゲームに！• いいたい放題!!

●今、次世代マシンが次々と発表されていますが、3DOのように規格を定め、各メーカーが個性のある本体を出していけば、何万円もするものを何台も買わなくてすむのではないでしょうか？　しかも大手メーカーの協力で、ものすごいゲームが生まれるかもしれません。ソニックとマリオの共演が見てみたいです。

(大阪府・匿名希望・15歳)

●「スピンボール」「ソニックドリフト」アーケード版「ソニック」……最近のセガはソニックを粗略に扱っていないか？　ソニックはセガにとって虎の子といっていい存在のはずなのに近頃のソニックゲームからは〝社運を賭ける！〞といった意気込みが感じられない。それよりも〝とりあえずソニックを主人公にしておけば売れるだろう〞といった印象さえ受ける。看板キャラクターを使ったゲームが、そのまま会社のイメージにつながるということを忘れないでいてほしい。

(大分県・ターザン鈴木・20歳)

●うおー「V. R.」発売！　でも購入を迷っています。ゲーム内容に文句はないのですが、サターンの存在が気になります。今MDで完全移植をうたっていても、今後より完全な形で「V. R.」が出る可能性があるのなら、ぐっとこらえてその分をサターンの購入資金にあてたほうがいいんじゃないかと思ってしまうのです。

(福島県・南斗水爆固め・17歳)

●やってくれましたねセガさん。その名も「ジェネシス・スーパー32X」。CPU交換やRAM増設でレベルアップするのはパソコンではよくあるけど、家庭用ゲーム機でできるとは。予定価格が14,800円というのも、お金のない私にとってうれしい限りです。ついでだから、ゲームギアのソフトがMDで楽しめるアダプターも作ってください。

(東京都・おユキバラ)

●「ゲームのかんづめ」をやっていてつくづく思ったことですが、最近は大規模で高度な作品が多く、抽象的で独創性のあるゲームが出てきません。シンプルなものを手軽にプレイできればいいなと思います。「シルフィード」や「夢見館の物語」のように、ハードの限界に挑戦するソフトがある一方、「かんづめ」は非常に価値があると思いました。今後もリメイク作品や表に出ないゲームの紹介役ソフトをCD-ROMマガジンという形で定着させるのはどうでしょうか。

(東京都・森羅解東・17歳)

●みんな聞いてくれ！　MDはこれからだ、と僕は思います。続々参入してくる強力なサードパーティーがその証拠です。SFCユーザーの友達に「バーチャレーシング」や「ファンタシースター」を見せたら、あまりのクオリティの高さにビックリしていました。時代の流れはMDがガッチリとモノにしていると思いませんか？　そうです。やはりこれからはセガのMDが他機種を追い抜かしさらに発展をとげていくのであります。僕はそう信じています。

(神奈川県・東尚基・12歳)

●4月号のラ・アーグさん。セガが当時マークIIIを切り捨てたのはもはや仕方がなかったと思う。理由は市場がファミコンに独占されていたから。だが、メガドラの市場が確立されている現在、かつてのようなことはありえないだろう。さらにメガジェットの発売は、MDを今までと違った方向で育てていこうというセガの考え方がうかがえる。真のセガユーザーならセガの進む方向について行くべきだと思う。

(富山県・ヒロポン)

君の声がMDを変える！MEGA-USER'S VOICEにハガキを

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー(開発担当者）やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

Illustrarion City

愛知県・かぽ(17)

「みょいーん」て効果音が似合いそうなS・FIIのひとコマ。ファンの今の注目は、やっぱりCDだろうね。

北海道・石堅シーキエン(14)

ハメハメ、ホアァアァァな感じのモータルの皆さん。アーケードで出回っている2も相当バ◎っぽくてグー。

ひとことfrom BEEPle

◆メガドライブ＋1パック（国産米5kg付）を販売すれば、売上げアップすると思う。　(千葉・ナオヤ・22)

◆あ〜がり目、さ〜がり目、くるりと回ってニャンコの目。　(静岡・タケヒト・22)

◆俺の通っている学校で、独禁法の例としてニンテンではなくセガが取りあげられた。なんかうれしかった。　(大阪・ヤスハル・19)

◆「ドラゴンボール」や「クレヨンしんちゃん」が発表されるまでは、MDユーザーはみんな自分と同世代もしくはそれ以上だと思っていました。　(山梨・アツシ・19)

◆アイドルのページがなくなって声優のページができる……。これも時代かそれとも担当編集者の趣味なのか。　(東京・ナベ・19)

◆これから色恋沙汰にはかかわりません。　(香川・ナオキ・16)

◆セガがハードにつける名前はセンスが良い。　(神奈川・カツユキ・20)

◆次世代機とパワードリフト、どっちが先にでる？　(神奈川・カズユキ・16)

◆ウオー白毛が！　この年で！　ショック……。　(千葉・ヤスユキ・19)

◆最近の「コナミのおへや」は見るのもツライ。悩める早坂嬢に安楽死……もとい、救いの愛の手を！　(東京・ユウスケ・21)

◆うちのネコはすごいイビキをかくのでうるさくて耳せんなしでは眠れない。　(兵庫・シュウジ・21)

◆花見がしたかった。　(新潟・リョウタロウ・16)

◆ぷよぷよ中毒がいまだに続くオイラってやっぱり異常だろうか？　(千葉・ミノル・20)

◆変なカッコウでゴロゴロしてる時にかぎって宅急便が届く。恥ずかしい。　(愛知・ジュンコ・19)

◆君は何のために生きているんだ？　(北海道・マサユキ・18)

◆先日、国会図書館に行きBEEP創刊号を読んできました。まさかディズニーランドを特集で……知らなかった。　(神奈川・アキヒロ・21)

◆ガムをかんでる途中にチョコレートを食べると、ガムが溶けるそうだ。　(大阪・ユウジ・16)

◆サターンで「百人一首」のソフトを出すっていうのはどうでしょうか。　(大阪・キヨコ・32)

◆今年3歳になる耕平くんは、「マリオカート」よりも「V.R.」を選んだ。　(埼玉・ヒロミ・26)

◆友達でいいから…君が望むなら…。　(東京・ヒデミ・15)

◆ロンドン小林はクビだ。　(群馬・クニッグ・19)

◆タイ米を炊いて食べてみた。今度はチャーハンにして食べてみよう。　(東京・イチロウ・24)

◆小6の頃、健康優良児だった神崎くんは、タバコの吸い過ぎと酒の飲み過ぎで体をこわして現在入院中です。　(宮城・ヒロヤ・20)

◆ロリ魂が足りん。行け！　(千葉・マサナガ・22)

◆今飼っているウサギには、まだ名前がないのだ。　(山口・アツヨシ・22)

新プロジェクト 俺が　私が参加する夢の企画

G.O.B.(愛称ゴブ)制作開始!!

遊ぶだけのゲームは卒業 これからは創る時代だ！

ついに！　というかやっとですね。すまん。不本意にも2カ月間発表を延期してきた新プロジェクトの正体はゴブ・Game Of Beeple、つまりびーぷるランドの読者でオリジナルのメガドラゲームソフトを作っちゃおうというものなんです。「日頃ゲームに注文の多いみんなの英知を結集すれば、とてつもなく面白いゲームができるのでは？」と思いまして。細かいストーリー、キャラクターの設定からシステムに関する部分まで広範囲に渡って意見を募集し、ゆくゆくはパッケージソフトとして某ソフト会社から……って、商品化の話は現在まったくありません。

でも落胆(らくたん)するのはまだ早い！　このコーナーがしっかり盛り上がってきたあかつきには、各ソフト会社に話をもちかけていきたいと思っているので、投稿作品のクオリティーと運次第では実現も大いにあり得るのです。『打倒・ムーン○ンサー』の精神に乗っ取って(なんだそりゃ)がんばりましょー！

とはいえまるで白紙の状態から企画を立ち上げるのは無謀すぎるので、担当者がアウトラインを用意します。キーワードは

■和風（平安～鎌倉時代）
■サイキック
■ロールプレイングゲーム

です。というわけで第一次募集要項は以下の2つ。

①なぜ「和風サイキックRPG」か？

コンセプトの企画意図が曖昧(あいまい)だったりふやけたものだと、どのメーカーも相手にしてくれないでしょう。ターゲットユーザー層や売れる（＝商品になる）要素を考慮して、200字程度の文章にまとめてください。

②ゲームタイトル

インパクトが強く、覚えやすい名称を考えてください。想像力とセンスが勝負です！

それぞれの締切は5月20日です。びーぷるランドらしい（!?）遊び心がたっぷりのおハガキお願いしますよ。

いやな よかんがするのだよ
なにごとも なければいいが・・・

ファンタジーや近未来ものが氾濫するRPG界に、なぜあえて和風(平安調)で挑むのか。その理由を考えるのはキミだ(いい加減？)。

タイトルはゲームソフトの顔。それからいきなり決めるってんだから無謀な試みだけど、みんなが創作意欲をかきたてられるようなイカしたやつをひとつ、頼む。

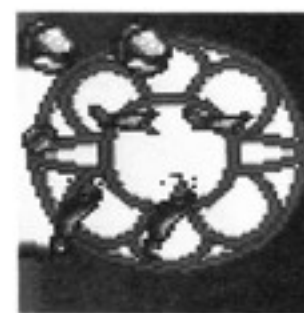
新 夜叉円舞曲
©1991 WOLFTEAM

MD噂の真相

走る速さ以外の**すべての面において**、テイルスの方がソニックより勝っているらしい(山口県・カト吉)「Aラ○クサンダー誕生編」の売り上げは子○真人のギャラで吹き飛んだらしい。「バー○ング○ィスト」が発売中止になったのは、○○○○から**訴えられる**のが怖いかららしい(東京都・MD改を使う男)「ゴールデンアックス」シリーズはセガの**新入社員の練習**に使われているらしい(宮城県・HIDE)「バーチャレーシング」の**カートリッジ**は任○堂でデザインされたらしい(島根県・小西大)**トレヂャーまん**はトレジャーハンターのライル、ジッポらに狙われているらしい(香川県・池田直樹) サターンが今秋発売なのは、セーラームーンSのセーラーサターン**登場と時を同じくしたかった**ためらしい(北海道・セーラーネプチューン) バーチャビデオの箱は**開かない**らしい(千葉県・イェーイ高島)「セーラームーン」のMD化は**グレートT島氏**の陰謀らしい(愛知県・理不尽J) バリエの「中嶋悟」シリーズが面白くないのは、実は**ヨネスケ**が監修しているかららしい。「播磨灘」を開発したチームが、次は「将太の寿司」を**格闘ゲーム**にすべく悪戦苦闘しているらしい(埼玉県・ノーコメント男子) GG版**コードレスパッド**が完成したそうだ(兵庫県・松下哲也)

フェチ別 オススメMDソフト

今月のフェチワード **ボディコン** ルナーク／1991／タイトー

「ゲームバランス？　操作性？　俺ッチが知りたいのはそんなことじゃないよ」という、フェティシズム一直線のゲーム愛好家の為のゲームガイド。今回は〝ボディコンギャル〟に屈折した感情を持つアナタに、「ルナーク」を推薦しましょう。ジュリアナ系ディスコ全盛期に散々もてあそばれたハズなのに忘れられない……。そんな愛憎入り交じった感情をぶつけるのに、このゲームは持ってこいですヨ(初回から危険ネタ)。

言ってみれば、BEメガ編集部や編集者の部屋にある〝お荷物〟をプレゼントという名目で排出してきた「JUNKプレゼント」コーナー。そんなヒョロい企画がいつまでも続くわけはなく、先月号のびーぷるランド欄外で一応の終焉をむかえました。しかし月日が経過するにつれて「このままでは読者の皆様方に申し訳がたたない」という想いが増してきました。そしてついに、懺悔の意味を込めた新プレゼント企画が！(次号に続く)

再臨 スーパーJUNK プレゼント

MD人の共通語 Mega driver's Slang

マーバー【ma-bar】硬派のふりして実はアニメやキャラクターものが好きな奴。
（愛知県・理不尽J・19歳）

パワドリ【power-dri】慢性の便秘。
（東京都・1Mの大容量・20歳）

北斗の拳も三度まで【ことわざ】続編をハズしても、PARTⅢまでなら作ってもよいということ。

キツネの威を借りるネズミ【ことわざ】「ソニック2(3)」で、ボス戦だけ無敵のテイルスを使うヘボプレイヤーのこと。

電波二物を与えず【ことわざ】「アフターバーナーII」を完璧に移植したからといって、「パワードリフト」までそうやすやすと移植できないということ。
（大分県・ターザン鈴木・20歳）

BEEPLE LAND

セガ歴5年以上の皆さんの憩いの場

第6回瀬賀老人健康会

ここで老人の方々にうれしいお知らせ。瀬賀老人健康会のページ独立するかもしれません。新企画もいくつか用意しているので、今まで以上の応援をお願いします。あ、でも、MD噂の真相コーナーに寄せられた情報によれば『瀬賀老人の90%は、ぼけている』らしいので、ハッスルもほどほどにしておいてくださいね。

■セガゲーム史において「アレックスキッドのミラクルワールド」は、間違いなく五指に入る名作だと思う（夢見館やソニックを含めても）。「スーパーマリオブラザーズ」に対抗して生み出されたことはあまりにも有名だが、ジャンプ、攻撃ボタンが逆配置だったことから、当時のセガの過剰な対抗意識がうかがえる(と思う)。ところで、以前提唱したアレク復活運動（本誌'93年8月号参照）だが、まったくといっていいほど反響がなかったので、この場を借りて再度呼びかけたい!! 実現する日までみんな、アレックスキッドの歌を唄おう!!「♪スタコラスタコラスタコラサッサ」続きは忘れた。

（大分県・ターザン鈴木・20歳）

――実は第4回瀬賀老人健康会のタイトル横のイラスト（描き手・佐野桂さん)、アレクだったんですよ。本当は『前向き。』という文字の右横に小さく『(見捨てられても)』、さらにハガキの隅に『BYアレク』と書かれていたのです。キリヌキ作業の工程でそれらがカットされてしまったために、何だかサッパリわからなくなってしまいました（しかもあのイラストはアレクを美化しすぎ。本物の顔は、もっとつまんないです)。ターザンさん、このようにアレクを支指している瀬賀老人はちゃんといるのです。だから、アレクの歌の知ってる部分だけをがなって、近所に迷惑をかけないでね。

忍者プリンセス
1985年／セガ

城を取り返すためにくるみプリンセスが戦う、「戦場の狼」風縦スクロールアクション。この時期（セガ・マイカード黄金時代）のSC／SGソフトは、ゲーム内容や面構成がそれ以前のソフトよりも目に見えて向上していました。当時の老人達は、このゲームでボタン同時押し（画面から一瞬消える術の操作）をしてプレイしながら「文明開化じゃあ」と叫んだものです。

夢の同門対決
～審査員はア・ナ・タ～

「名作」と名高い当時のセガ・ゲーム同士を対決させるコーナーです。勝負のカギを握るのは、瀬賀老人達の熱い投書です。「こっちのここがスゴイのよ」「この要素をあっちと比べると、断然こっちの勝ちだわ」「あっちのあの部分、サイテー」などと、具体的な理由をそえて優劣を明記してください。皆さんの判定結果と、コーナー担当者の良識ある判断によって勝敗を決します。勝ったゲームを応援した老人の中から抽選で、素敵な老人グッズをプレゼントします。ふたまた応援を避けて、ふるってご応募ください。1回目のカードは、下の2つです。集計の混乱を避けるため、判定の記入はハガキ1枚につき1試合分にしてください(締切は5月20日必着)。

●第一試合
スタージャッカー対スターフォース

【みどころ】ともにSC／SGの縦スクロール・シューティング。対外試合の経験（FC版との）豊富な分、「フォース」やや優勢か。

●第二試合
SDI対エイリアンシンドローム

【みどころ】ゲームジャンルは異なるが、両方ともセガのアーケード版からの移植というマークIIIソフト。まさに〝移植の対決〟ってか。

「ばあさん、アレなんだっけ？」「これですよじいさん」

（婆） 宮城県の岡部さんの「ロレッタの肖像」についての悩みですが……。そのあとニール・エバンスの家に行き、「レティシア」を呼びます。「かみのけ」「くびのあたり」を調べたあと、「たんす」の開いているところにある「ハンカチ」を取ります。そして絵の下にある台の部分を動かすと見つかる「くつ」を取り、先ほどの「ハンカチ」とともにエバンスに見せます。そして「とる」で「レティシア」を連れてレベルの館に行くと、ストーリーが進行します。でも、この先はもっと難しくなっていますよ。

（石川県・藤田義正・16歳）

（婆） 4月号の岡部健一郎さんへ。「ザ・ニンジャ」緑の巻物の取り方です(計5本)。【1面】3人目の化忍を倒す。【5面】左側のコマイヌを撃つ。【7面】最初の屋敷の奥の方を……。【9面】最初の武家屋敷の奥の方を……。【10面】城壁のところにある右側投石機を撃つ。

＊SC／SGソフト「忍者プリンセス」は6本目が存在するので、ユーザーの方（いるのか？）はご注意ください。

（千葉県・カルテット MCD・23歳）

INFORめーしょん

■MEGATALK
身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものなんかもOK。

■MD噂の真相
信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網か想像力をフルに使って、いいネタを集めて(考えて)ください。

■思わず唄ってしまいました
プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

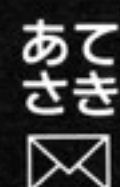
■瀬賀老人健康会
セガ家庭用ゲーム歴5年以上（メガドラ以前ってこと）の皆さんの憩いの場です。当時の体験談や、若い世代に伝えたい名作ゲームの紹介など、なんでも送ってください。

■Illustration City
イラストをハガキに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だと、せっかくの作品が奇麗に印刷されませんよ。MD君の4コマもまだ募集してます。

■G.O.B.プロジェクト
BEメガ編集部と読者で理想のゲームを作ってしまおう！ という、実に向こうみずな企画です。募集する項目は毎回コーナー内で指定するので、チェックをお忘れなく。

この他、メガドライバー度チェックやメガドラスラング、そして君が思いついた新企画などドンドン投稿してね。

びーぷるランドへの投稿は…… ◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお〝びーぷるランド〟採用者全員(ひとことfrom BEEPleを除く)に図書券(500円分)を、抽選で3名にお好みソフト('94年5月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)『BEEP！ メガドライブ』編集部
(○○○○○コーナー) 係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者
東京都・篠原一浩
大阪府・牧野将康
北海道・尾岸達也

5月号のゴメンナサイ●P.19の記事中、ゲームギア用ソフト「NBA JAM」のデータに誤りがありました。正しくは発売元：アクレイムジャパン、価格：4,800円、ジャンル：スポーツです。また通信対応ではありません。アクレイムジャパンならびに関係者の皆様にご迷惑をおかけしました。●P.133の「ナイトトラップ」オーガ出現時間表の中で、「13：56――玄関」とあるのは「リビング」の誤りでした。

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

黄金週間、みんなは楽しんだかな？ お兄さん達はあまり休めなかったんだ。へぼへぼ。

創刊6号

あなたのためにに教えてあ・げ・る コーナー

困った時のセガスタだのみ

●ビデオマガジンを売ってください。45分じゃなくて1時間1,500円って無理ですか。こういうハガキって、すごい数が来ると思いますよ。(名前なし)

●セガスタにハガキを出すのは初めてですが、ビデオマガジンを販売するためにハガキをくれとのことですから出したしだいです。しかし1,000枚も集まりますかどうか……。

（千葉県・高橋勉）

竹　4月号で募集したビデマガ販売リクエストなんだけど、「1000通くらいハガキが来たらエライ人にお願いする」予定だったところ、なんとびっくり…50通も来なかったよ～ん。ちょっとガッカリ……。このままでいいのかっ!? 再度みんなに意見を聞きたい。前回ハガキを送らなかったけど、本当はビデマガ販売希望だ、というキミ。今すぐリクエストのハガキをセガスタまで送ろう!! ただし、1人1通でいいよ。

●最近、竹崎さんはいい気になりすぎていると思う。

（東京都・江島さん）

竹　ガ――ン。読者の皆さんに喜んでいただくためにがんばってたつもりなのに……。反省いたします

●「MD名作劇場」を誌面拡大してくれませんか？ BEメガ姉妹誌のTheスーに少し載っていた「カルトゲームズ」のようなコーナーなら見やすくていいと思います。

（東京都・森羅解束）

竹　励ましのお便りありがとう。セガスタも結構ギュウ詰めでやってるので、すぐには拡大できないかな。でも、みんなの貴重な意見はかならずやセガスタに反映していきます。今度、みんなの「MD名作劇場」を教えてほしいな。

●メガドラの法則。①シャイニングフォースⅠを遊んだ人がⅡを初めてプレイする時、「会話」のボタンを間違えてアイコンを出し、画面にステータスを飛び回らせる。②「ふしぎなマジックボックス」で2Pを選びたいのにそのままゲームが始まってしまう。③「LUNAR」のオープニングが見たいのについスタートを押してしまう。

（愛媛県・和気寛樹）

竹　メガドラの法則は結構ハガキが来てるぞ。今回は欄外でも紹介してます。引き続き、思わず納得してしまう面白い法則を募集しているので、バンバン送ってね。今月も投稿がたくさんあるといいな、みんなのお便り、心待ちにしてます。ちなみに宮城県のとく君、「ガントレット」はズバリ買いです!!

MDソフトを個人的に全部持っている竹ちゃんの

MD名作劇場

ソーサルキングダム

'92・2・7発売／8,800円／メサイヤ

ロープレが少なかった当時のMDにおいて、印象は地味だったものの、なかなかクオリティの高い作品だった。文字フォントがやや読みづらく、グラフィックすべてが地味であるかのような誤解を生んでいるが、吹雪や魔法のグラフィックなどは、MDソフトの中でも1、2を争うほどの美しさであったと記憶している。また、フィールドを歩いていて敵に接触したとたん、そのままの隊列で戦闘シーンとなる「タクティカルバトル」も斬新で、面白かった。確かにボリューム不足なことは否めないが、一見の価値ありだ。

イ・ラ・ス・ト

千葉県・N内M子　BEメガには珍しいイラストだね（竹）

大阪府・背が…　そうかなー!?（竹）

神奈川県・響シロクロ　さわやかだね！（竹）

【戦慄大王のおすすめ人・小泉今日子】コ・イ・ズ・ミ……ふふっ、いい感じ。背もちっちゃい、顔もちっちゃいし。ふくよかで、笑顔も自然。結構な年齢になったんだけど、そんなこと感じさせません。懸命に仕事やってるわけでもなく、手を抜いてるわけでもない。これも自然体。だから女性ファンも多い。おすすめなんて恐れおおいけど、CMの女王様は今年も健在ですな。

林原めぐみの MEGU DRIVE SPECIAL!!

Tokyo Boogie Night 100回記念リスナーの集い

in豊島公会堂

今回は３月30日に行われたTBSラジオ「Tokyo Boogie Night」の記念イベントの模様をお送りする。行った人も、行けなかった人も、トークあり、カルトクイズあり、歌あり（涙もあり）の楽しい３時間を誌面で味わってくれ！

プレゼントに囲まれ、幸せいっぱいのめぐみ嬢。

しかも3/30はめぐみ嬢の誕生日!!

まず第一部はラジオと同じ形式でハガキをもとにトーク。一応このイベントは公開録音ということになってますので。

声の祝電（？）後、さらに声優仲間が駆けつけ、ラジオ100回記念＆誕生日を祝福。交友関係が明らかに……。

「常連リスナーを見てみたいコーナー」。変わった人が多いなぁ、やっぱり。

全員参加カルトクイズ～！

養成所に入ったのが21歳。気がつけば27歳であっと言う間ですね。ファンのみなさんには感謝の気持ちでいっぱいです。これからどうなるかはわからないですけど、仕事と私生活のバランスを考えつつ、今興味を持っていることとか、いろんなことを吸収して、いつかそれを仕事に反映できるようにしたいですね。
（3/30豊島公会堂・楽屋にて）

企画＆ネタ募集

●林原めぐみの「MEGU DRIVE」めぐみさんにこれをやってもらいたい！
●４コママンガ、イラスト、ファンレター、苦情
●広報・竹ちゃんに質問！
などなど。なんでもOK。採用者には抽選で５名にセガビデオマガジンを最新号を差し上げます。

5月もMDCDGG情報盛りだくさん

５月号はゲームファン待望のアーケード版「バーチャファイター」の攻略特集だよ！ もちろん話題作「ソニック３」などなど新作情報もいっぱい。チェックだ。

●５／１～CD「ロードス島戦記」GG「魔導物語Ⅱ」紹介（プレゼント：魔導ポスター）
●５／16～MD「ソニック３」セガ・船田ゲスト出演（プレゼント：ソニックオリジナルビデオ）●６／１～MD「新創世記ラグナセンティ」GG「とられてたまるか!?」紹介（プレゼント：ビデオマガジン６月号）

先月のJOYテレ、皆さんお楽しみいただけましたでしょうか？「V.R.」の永田氏と突然出演が決まった船田氏のゲストトークは、私が言うの何だけど、なかなかGOODだったでしょ！

その船田氏は、５／16からのJOYテレで、またまた登場します。「ソニック３」の発売も間近だし、リキ入れて紹介してくれるでしょうね。お楽しみにネ。

クイズの答え、JOYテレに関する感想は、お楽しみダイヤルかセガスタまでお寄せください。最近、徐々にセガスタにもハガキが届くようになったけど、みんな、もう少しJOYテレの感想も書いてね！

今月は右手でピース！

JOYJOYテレフォン

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	082-521-8181

■お楽しみダイヤル
03-5380-8600

セガの最新情報満載のJOYJOYテレフォン。友達にも教えてあげてね。

いろいろなあて先
〒103 東京都中央区日本橋浜町３-42-３
ソフトバンク（株） BEEP！メガドライブ
「セガスタ○○○」係まで

【今月の法則】①バグの法則～バグは序盤では発生しない。②初心者の法則～初めて買うゲームはクソゲー。③メガドライバーの法則～アンケートの「趣味」欄の選択項目に「ファミコン」とある時、マルをつける前に必ず解説する。④ふしぎなマジックボックスの法則～トロッコが逆戻りする時、シーソーの上側にいるプレイヤーは白い目で見られている。（大阪府・森昭弘）――法則、募集中!!

TREASURE FACTORY

とれじゃあ ふぁくとりぃ

No.13

お宝生産 工場でござる

TREASURE

千葉県・栗原さん 作
「パイの実」の箱で送られてきたから差入れかと思ったヨ。

ムムムッ！ 実によくできているではないか！ スゴイ。これを機にトレジャーぬいぐるみコンテストなんつーもんをやってみるぞ。送ってくれ。

突撃！ 現場レポート

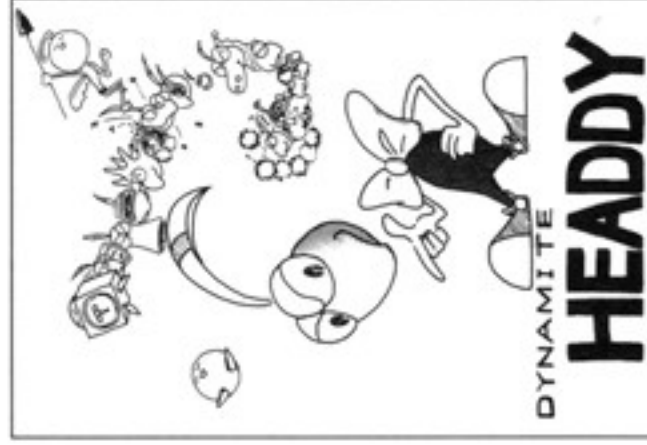
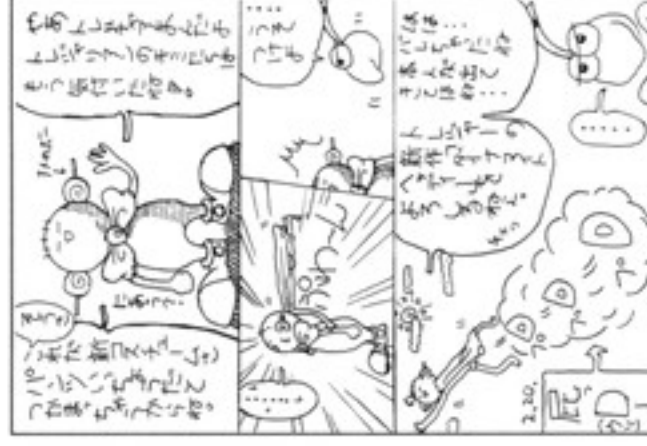
「ダイナマイトヘッディー」開発者のホンネ

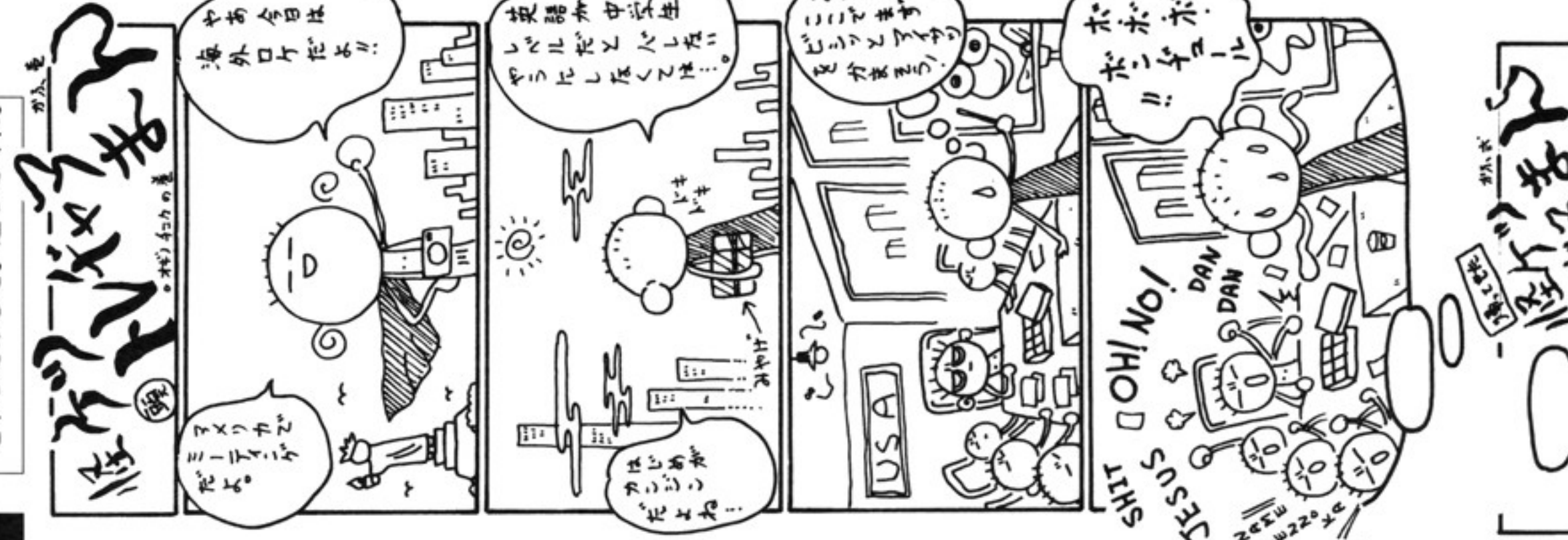
アップ直前で忙殺されているヘッディー開発チーム。そんな状態の彼らのもとに、「読者は知りたがっています！」という決まり文句で押しかけました。さて、どんな話が聞けるんでしょうか……。

○一番苦労した(ている)ことは？
★すべてが苦労の連続です。(スリーピー荻野) ★苦労する前にチームから追いだされ……でなくて、逃亡したので特にはないのだ。はっはっは……。(しんどお) ★全国のおとーさん。やっぱ通勤でしょ。オレもツレーんだよ。(栃木県民塚原) ★追加ステージなどで、とっても仕事が増えてうれしいでぇーす！ ヘラヘラ。…はぁっ… (NAZO²鈴木)
○何か進歩した点は？
★そりゃー、… ないな。いやっ言えねェなぁ。(しんどお) ★ヤイマン先生のプログラムエディットのおかげでイイ音になりそう。(NAZO²鈴木) ★すべて舞台の上の世界、敵はすべて人形という設定。(社長兼広報部長前川)
○ドキドキしること言ってー！
★僕の作った敵はかなりキョーボーらしい。文句があったら……許してね。(通勤快足塚原) ★ヘッディーのぬいぐるみをUFOキャッチャーに入れる予定だよー。うー、ドキがムネムネしるね。(遊んでるわけじゃないよ前川) ★シークレットボーナスを全部取り、隠し部屋も全部発見した貴方(あなた)には、幸運が訪れるかもしんないから何度も何度もプレイしりれ。ちなみに中古で買ったヤツには罰として社長の尻たたきの刑だ！ (しんどお) ★最低点数でのクリアを目指せ！(スリーピー荻野)

ぢゃまんギャラリィ

「ぢゃまんギャラリィ」めでたく復活！ みんなの楽しいハガキがたくさん来たゾ！ この調子でどんどん行こう。社員一同、厳密な審査の結果、今月はこの4名に決まり！

宮城県 連城風見さん 「ガンヒー」は根強い人気で、オレも共感できるモノがあるぞ！ BLUEがけっこうイイ味出してるね。

神奈川県 清水普之さん おっ！レイアウトがいい。オレもこう見るとけっこうかっこいいじゃん！

広島県 いがぐりほっぺさん トレジャーまんに危うく体を乗っ取られるところだったぜ！

広島県 那褐佑さん これはガンヒーシールのだけど、封筒と便せんも作ってくれたんだ。他にもグッズを作ってくれた人、素晴らしい作品をありがと！ ところでオレのは？

新コーナー

こんなげえむあってもよかんべ～

ユーザーからの勝手な要求に対し、その道のプロである開発者に勝手な評論をしてもらうという実に勝手なコーナーである。

提案書　NO.0001
提案者　茨城県・宇野克巳
題名　読み切りのベアナIII
内容　とれじゃあふぁくとりぃ、を読んで、水戸黄門（再）を見ていたら思いついたぞ。時代劇風のベアナIIIみたいなゲームを作ってほしい。キャラには侍系の柔道野郎とイエローみたいな町娘とガルフォードがいい。ザコが寝返るとより面白いと思う。

開発者側からの意見←

♂甘口の井内さん♂

あっしゃねぇ、この手のキャラだったら八兵衛と弥七のだんなあたりがグーだと思うんすが、女キャラにゃお銀ってのもいるが、ありゃちょっと年食っててだめすかね。

♀辛口の井内さん♀

テメー、○△×!?　×××だ！

トレジャーのピッチン広報 悦子のちょっと ぷくいち

コキ麿君登場の巻！

エツ　今回は皆さんにエツの新しいパートナーを紹介しちゃいます。ではどーぞ！

マロ　ういっぷぅ。おっと失敬。えー、あっしがコキ麿でやんす。よろしくぬぇーっ！

エツ　ゲゲッ！　変なの。ところでさ、UFOキャッチャーやってて思ったんだけど（唐突すぎ）、ヘッディーのぬいぐるみ、頭と体が別々だなんてことになったら大変だよね。

マロ　確かに。頭ばっか持ってんのも変だけどな。

エツ　キャハハハ！　それ恐いよ。でも燃えそうダワ♡　うふっ　さてとっ。ゲッ！　もうこんな時間！　えーわたくしとっとと帰らせていただきます。おっと、エツのタイムカード押しといてね♡　後は頼んだっ！

↓編集後記へと続く

編集☆後記

おーい！　おーいぉーい…。し、しまった。またもやパシられてしまったか。
エツは帰ってしまったが、オレはみんなのためにがんばるよ。ちゃんとハガキ読んでるんだぜ！　エツもこの前みんなのハガキを読んで1人でニヤけてたけどな。
オレとエツで今後もふぁくとりぃをどんどん進歩させる意気込みでいるんだから、みんな期待してまっててぬえぇーっ。　（コキ麿）

明日のクリエイター達に捧ぐ！

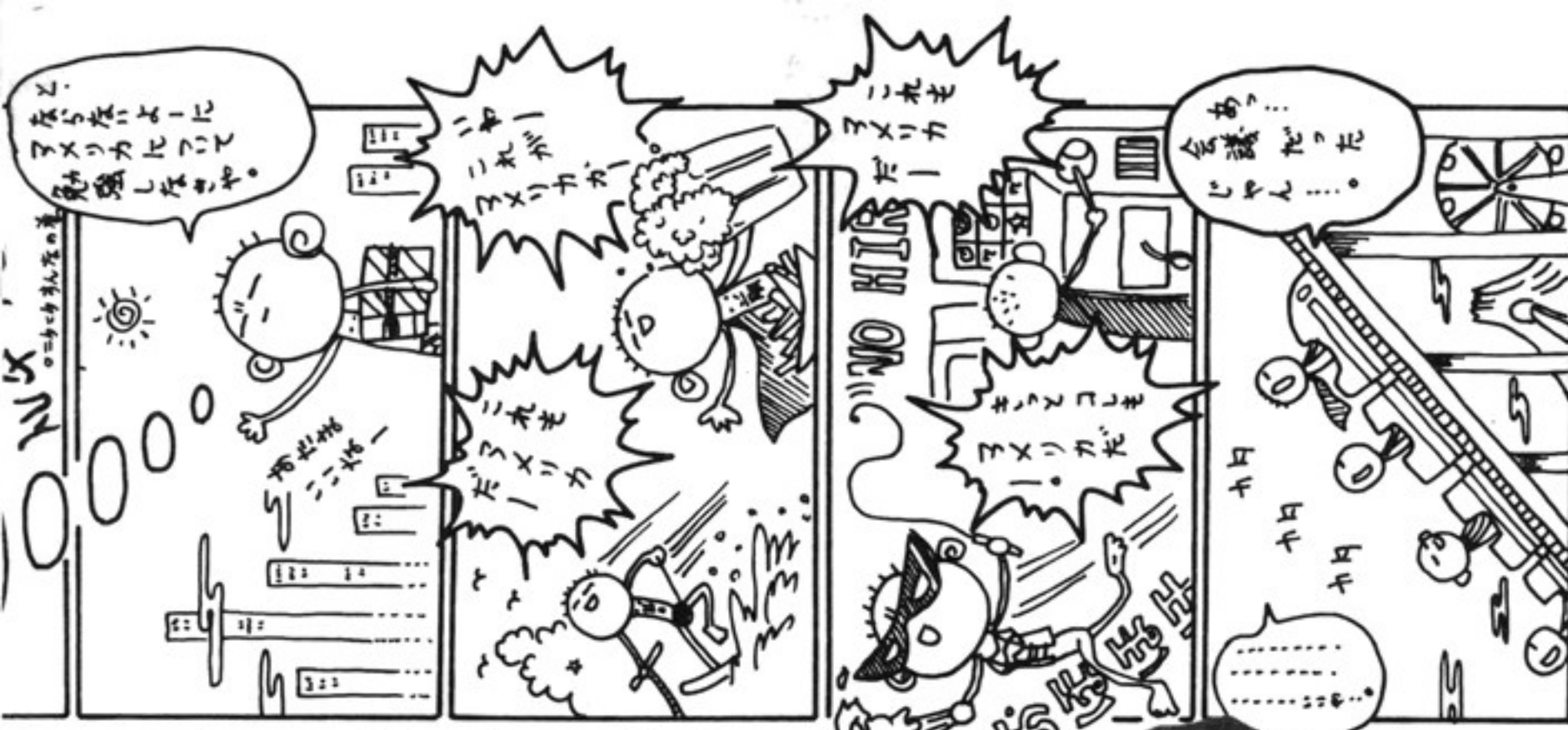
タメになる業界講座

今月の講師NAZO²鈴木先生

NAZO²鈴木先生にお話をうかがったところ、精神状態が不安定だったようだ　でもキッチリ原稿を出してくれたゾー

～クリエーターが注目するモノとは?～

ウーン約1年ぶりに登場しましたが、ヘディ夫のアップと引っ越しのために頭の中はシッチャカメッチャカなのだ。JリーグやF1も開幕したし。ウー、TIサーキットに行く時間がネーよ。そうか、そんな状態の制作者を理解してもらう良い機会かも知れませんネ。

今回のタメ講は最近私が注目しているモノについて話をしよう。　①Macintosh power PCモデル、これでマックの乱発売も落ちついてほしい。　②ジェフ市原の城はホンジャマカの恵に似てるよなー。　③ミラキャラット（パンスト）のCM、かっこいいから思わず知りあいの女性達にすすめている私は何者だ（でも実際ソフトでハキ心地がイイらしい!!）。④中国の音楽シーンには注目するね。次のスーパースターは中国から出現するかも。　⑤エゾジカが増えて樹木などの食害が深刻で、メスジカの狩猟も解禁になった。あの可愛い眼を思うと悲しくなるけど、被害から農林業を守らなくてはネェ。　とまぁ、いろいろとあるんですが、次回はサウンドクリエーターとしての数々の難問についてお話しましょう。またいつの日かー。

新コーナーとれじゃあ豆図鑑

豆図鑑、栄光の第1号はkonig石田先生。女子社員人気ナンバー1の石田先生はいつもボーッとしている様で実は毎日欠かさず新聞をくまなく読むというなかなかの勤勉ぶりなのだ。女子社員達はそんな彼に熱い眼差しを送る。

女子社員人気ナンバー1
konig石田

おハガキたくさん送っちくり

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりぃ」係
※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット

大好評発売中

商品	価格
S－01（MD1用）	3,500円
S－02（MD2用）	3,500円
Sケーブル（1.5m）	800円
オーディオコード（1.5m）	400円
ヘッドフォンコード（1.0m）	400円

※S端子の取扱い店募集中

SEGA専門店 全商品税込!! サ★ンタ

郵便振替番号00150－9－708150（有）サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

1.サンタのおすすめは、アウトランナーズ、ロードス島戦記、ソニック3、モータルコンバットだ!!
2.S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。究極のおすすめ品だ!!
3.今月は価格の変更多し！ 特に、注目!!

☎03-3258-9051[代表]
〒101東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

※商品はすべて新品です。

※新作ソフトは発売日にお届けします。

●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

MD新作コーナー

商品	発売日	価格	商品	発売日	価格
モータルコンバット完全版		6,200円	グレイテストヘビーウェイツ	5/27	5,500円
NBAジャム		6,200円	FIFAサッカー	6/10	7,000円
アウトランナーズ	5/13	5,500円	新創世記ラグナセンティ	6/17	6,200円
ウィンブルドン	5/20	4,800円	餓狼伝説II	6/24	7,000円
ロボコップ対ターミネーター	5/20	6,300円	ロードモナーク	6/24	6,200円
F117ステルス	5/27	7,000円	大航海時代II	6/24	9,600円
ソニック3	5/27	4,000円	ガントレット（再販）	6/24	5,500円

超特価コーナー

商品	価格	商品	価格
ブロックアウト	500円	サンダーフォースIV	1,000円
メガトラックス	700円	シャドーダンサー	700円
太平記	300円	ギャラクシーフォースII	1,000円
サンダーフォックス	500円	スパイダーマン	700円
ゴーストバスターズ	500円	忍者武雷伝説	700円
モンスターワールドIII	500円	ドナルドダック	1,000円
ファステスト1	500円	スプラッターハウスIII	1,800円
グラナダ	700円	三国志列伝	700円
モンスターレア	300円	アークスオデッセイ	2,000円
ジュエルマスター	500円	アドバンスド大戦略	2,000円
ポピュラス	700円	スーパーモナコGP	1,000円
ファンタジア	500円	スーパーモナコGPII	1,000円

商品	価格	商品	価格	商品	価格
ああ播磨灘	2,800円	究極タイガー	2,000円	雀皇登龍門	3,800円
アウトラン	3,800円	キングオブザモンスターズ	2,800円	上海III	4,000円
アウトラン2019	3,800円	キングコロッサス	1,000円	JUJU伝説	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	6,800円	キングサーモン	2,800円	ジュラシックパーク	3,800円
アトミックロボキッド	2,000円	空牙	3,800円	ジョーダンVSバード	2,800円
アローフラッシュ	1,800円	クラックダウン	1,000円	ジョーモンタナF	2,000円
アラジン	2,800円	クライング	2,000円	ジョーモンタナII	2,000円
アンデッドライン	4,800円	グランドスラム	4,500円	ジノーグ	2,000円
イースIII	4,800円	クルーボール	2,800円	修羅の門	2,800円
ヴァリスIII	2,800円	クールスポット	4,800円	スーパーH・Q	3,800円
ウィザードオブイモータル	3,000円	クールドバスター	4,800円	スーパー忍II	3,000円
ヴィクセン357	5,800円	グレイランサー	5,200円	スノーブラザーズ	3,800円
ウィプラッシュ	1,500円	ゲイングランド	2,000円	スライムワールド	3,800円
ヴェリテックス	2,000円	コラムス	2,000円	スティールタロンズ	3,800円
ヴォルフォード	2,000円	コラムスIII	3,800円	ストームロード	1,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	ゴールデンアックスII	2,800円	ストリートスマート	3,000円
エイリアンストーム	2,000円	ゴールデンアックスIII	2,800円	ストIIダッシュプラス	5,800円
A列車で行こう	1,000円	サイドポケット	4,800円	スーパーエアウルフ	3,000円
エグザイル	2,000円	サイオブレード	2,800円	スーパーハイドライド	2,000円
エコーザドルフィン	2,800円	サンダーフォースIII	3,000円	スタークルーザー	2,800円
エターナルチャンピオンズ	4,800円	サンダープロレスリング列伝	1,000円	スピードボール2	4,000円
エリミネートダウン	2,000円	三国志II	2,000円	スプラッターハウスII	2,800円
SDヴァリス	2,000円	新～夜叉円舞曲	1,800円	スペースインベーダー	1,500円
F1サーカスMD	2,800円	紫禁城	2,000円	スペースハリアII	3,000円
NBAプレイオフ	3,800円	G-LOC	2,800円	ゼロウイング	2,000円
LHXアタックチョッパー	3,800円	シーザーの野望II	4,800円	セイントソード	2,000円
エレメンタルマスター	2,000円	Jチャンピオンサッカー	3,000円	戦場の狼II	2,800円
オーサムポッサム	3,000円	ジェームスポンドII	1,000円	ゾウゾウゾウ	3,000円
カース	1,500円	Jリーグプロ完全版	2,800円	ソニックI	2,000円
カメレオンキッド	1,000円	シャドーオブザビースト	2,000円	ソニックII	2,800円
ガイアレス	2,800円	シャイニング＆ザダクネス	2,000円	ソニックスピンボール	2,800円
火激	2,500円	シャイニングフォース	2,800円	ソーサルキングダム	3,800円
餓狼伝説	2,800円	シャイニングフォースII	4,000円	大航海時代	6,000円
ガンスターヒーローズ	2,800円	ジャンクション	2,000円	太閤立志伝	7,000円
キリングゲームショー	800円	ジャングルストライク	4,800円	ダイナブラザーズ2	5,800円

ワンダーメガ2（WMコレクション・ワンダードッグ付） 特価

商品	価格
メガドライブ2（モンスターWIII付）	10,000円
メガCD2（プリンスオブペルシャ付）	22,000円
メガジェット	11,000円

商品	価格	商品	価格
ダイナマイトデューク	2,000円	ぷよぷよ	3,300円
大魔界村	3,000円	フリントストーン	2,800円
ターボアウトラン	2,000円	ブルーアルマナック	2,800円
タスクフォースEX	3,000円	ヘビーユニット	2,000円
タズマニア	2,800円	ペーパーボーイ	3,800円
ダライアスII	2,800円	ベアナックル	2,000円
ダーウイン4081	2,000円	ベアナックルII	2,800円
ダーナ	2,000円	ベアナックルIII	5,500円
ダブルドラゴンII	2,000円	ヘルファイヤー	2,000円
WWFロイヤルランブル	3,800円	ペブルビーチの波濤	4,800円
タントアール	5,500円	ヘルツオークツヴァイ	2,000円
チェルノブ	3,800円	北斗の拳	2,000円
チキチキボーイズ	1,000円	ボナンザブラザーズ	1,500円
ツインクルテール	4,800円	ホリフィールドボクシング	2,000円
TMNT I	3,800円	ボールジャックス	3,000円
ディックトレーシー	700円	マスターオブモンスター	2,000円
デンジャラスシード	2,800円	マスターズゴルフ	2,800円
テクモワールドカップ	2,800円	まじかるタルるートくん	2,600円
デビッドRバスケットボール	1,000円	まじかるハット	1,000円
デビスカップ	4,800円	マジンサーガ	2,800円
トッププロゴルフ	2,000円	マスターオブウェポン	2,800円
トッププロゴルフII	3,000円	マーベルランド	2,800円
ドラゴンズリベンジ	5,500円	魔物ハンター妖子	1,800円
ドラゴンボールZ	5,800円	港のトレイジア	2,000円
ドリームチームUSA	3,800円	ミッキーマウス	3,000円
ドッジ弾平	2,600円	ミッキー＆ドナルド	3,000円
中嶋悟のF1ヒーロー	2,000円	ミッドナイトレジスタンス	2,800円
中嶋スーパーライセンス	4,800円	ミュータントリーグ	2,000円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	武者アレスタ	4,500円
信長の野望	2,800円	夢幻戦士ヴァリス	2,000円
信長覇王伝	8,800円	ムーンウォーカー	2,000円
バーチャレーシング	5,800円	メガロマニア	2,800円
パチンコクーニャン	4,800円	メタルファング	3,800円
バッドオーメン	2,800円	モンスターWIV	5,800円
バッドマンリターンズ	2,800円	幽遊白書外伝	3,800円
バトルトード	1,800円	ヨーロッパ戦線	8,000円
バトルゴルファー唯	1,500円	乱世の覇者	5,900円
バトレイバー	4,800円	ランドストーカー	2,800円
バハムート戦記	2,000円	雷電伝説	3,000円
パワーモンガー	2,000円	龍虎の拳	4,800円
バンパイヤーキラー	5,500円	ルナーク	3,000円
PGAゴルフ2	3,000円	レッスルボール	4,300円
ビーストウォリアーズ	3,800円	レンタヒーロー	2,000円
ひょっこりひょうたん島	1,000円	ロイヤルブラッド	6,800円
ファンタシースターIV	3,800円	ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
ファンタシースター復刻版	3,500円	ロードラッシュ	3,000円
V.V（ヴィ・ファイブ）	5,500円	ロードラッシュII	3,800円
ブキウギボーリング	2,000円	ロードブラスターズ	2,800円
プロフットボール	2,000円	ローリングサンダーII	2,000円
プロホッケー	2,000円	ワイアラエの奇蹟	5,800円
ふしぎの海のナディア	4,800円	ワードナーの森	2,000円
ファイヤムスタング	3,000円	ワニワニワールド	2,000円
フェリオス	1,500円		

商品	価格	商品	価格
6Bパッド	2,000円	6Bパッド達人	2,700円
クラスタースティックE'S	2,000円	ファイタースティックMD	3,200円
ビデオ入力コードI	800円	アスキーパッドMD6	2,400円
ACアダプターI	1,200円	アーケードPスティック6B	4,800円
ACアダプターII	1,200円	フレッシュクリーナ	2,500円
ステレオDINコード	1,600円	コードレスパッドセット	3,500円
セガマウス	3,500円	コードレスパッド	2,500円
RFII	1,600円	ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
メガコマンダー	2,200円	ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
セガタップ	2,000円	カラオケ	9,000円

メガCD新作コーナー

商品	発売日	価格	商品	発売日	価格
サンダーホーク		4,900円	信長覇王伝		8,800円
真・女神転生		5,500円	ぽっぷるメイル		5,500円
マイクロコズム		5,800円	うる星やつら		5,500円
ゲームのかんずめ1		2,800円	フォーミュラーワン		5,500円
ゲームのかんずめ2		2,800円	ロードス島戦記	5/20	5,500円
AX101		4,800円	モータルコンバット完全版	5月	4,800円
ウイングコマンダー		4,800円	ドラゴンズレア	6/3	4,600円
ダンジョンマスターII		5,800円			

商品	価格	商品	価格
アイルロード	4,800円	ソルフィース	1,800円
アフターバーナーIII	4,800円	ダイナミックカントリークラブ	2,800円
アルスラーン戦記	3,800円	タイムギャル（CD付）	3,800円
Aランクサンダー	3,800円	天舞メガCD	800円
アークスI,II,III	2,800円	デトネイター・オーガン	2,000円
アーネストエバンス	1,800円	デス・ブリンガー	4,800円
アネット再び	2,800円	デバステイター	2,000円
いしいひさいちの大政界	4,800円	天下布武	2,000円
ウルフチャイルド	600円	電忍アレスタ	2,000円
江川のプロ野球CD	3,000円	ナイトトラップ	2,800円
ぎゃんぶらぁ2	3,800円	忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
クイズスクランブル	1,500円	ノスタルジア	2,000円
クラシックディスク(4ソフト入)	1,800円	バックアップRAM	4,600円
元朝秘史(ジンギスカン)	5,800円	バリアーム	2,000円
コズミック・ファンタジー	2,000円	ブラックホールアサルト	1,500円
サード・ワールド・ウォー	2,800円	フェイエリア	2,000円
サイボーグ009	3,000円	ブライ	1,800円
3×3アイズ	3,800円	プリンスオブペルシャ	600円
サンダーストームFX	1,800円	プロ野球CD	2,800円
シムアース	1,800円	ファイナルファイト	1,000円
シュバルツシルト	3,800円	ヘビーノバ	1,000円
シルキーリップ	2,800円	ゆみみみっくす	2,800円
シルフィード	5,800円	夢見館の物語	4,800円
ジャガーXJ	3,000円	ライズオブザドラゴン	1,000円
雀豪ワールドカップ	5,800円	らんま1/2	3,800円
CD三国志3	3,800円	LUNAR	2,800円
スイッチ	2,000円	ロードブラスターFX	4,800円
戦国伝承	4,000円	ワンダードッグ	600円
ソニックCD	2,800円	笑うせぇるすまん	2,000円

ゲーム・ギア

商品	価格	商品	価格	商品	価格
GGプラスワン	11,500円	オートチューナー	9,500円	カーアダプター	2,500円
		バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
		ビックウィンドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

500円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球

1,800円コーナー
ドラゴンクリスタル
斬ギア

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
アレスタII
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
ファンタジーゾーン
ペンゴ
コラムス
好牌
レミングス
トム&ジェリー

2,300円コーナー
ウインブルドン
クニちゃんのゲーム天国II
紫禁城
シャダムクルセイダー
チャックロック
ドナルドダック
パット＆パター
バンパイア
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
ドナルドダックII
ドラえもん
GG忍II

2,600円コーナー
アラジン
ウルティメイトサッカー
エコーザドルフィン
GPライダー
ジュラシックパーク
ソニック＆テイル
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII

タントアール
ベアナックルII
まじかるタルるーと
マクドナルド
モナコGPII
好牌2
GGリーグ
対戦型大戦略
幽遊白書外伝

3,300円コーナー
シャイニングフォース外伝II
ソニックドリフト
なぞぷよ2
フェイスボール2000

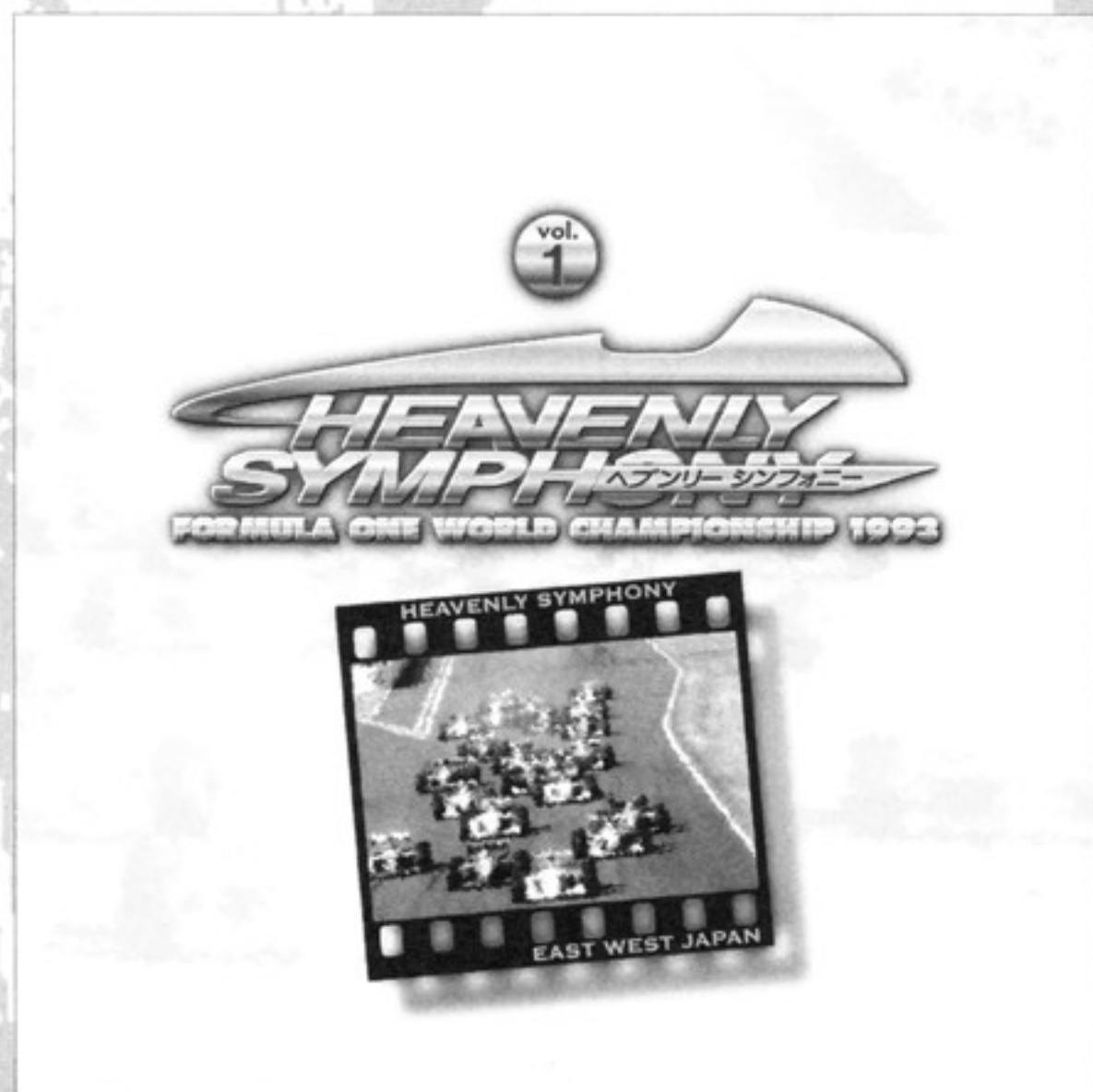
3,700円コーナー
GGモータルコンバット
魔導物語
女神転生外伝
魔導物語II 5/20

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）

●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。
※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051　受付10:00～19:30)●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題コーナー！ SCENE㉑

株式会社カプコンの巻

さてさて、皆の衆。長い間お待たせいたしました。「スーパーストリートファイターⅡ」が、ついにメガドラに移植決定!! そう言えば去年の今頃もダッシュプラスで燃えたざんすねぇ。両手使えなくなって、出っ歯でスイッチ押すまでやりこんでたもん。そして、SFC版では「スーパーストリートファイターⅡチャンピオンシップ'94」の開催も決定しました!! 今年も格闘技のメッカ「国技館」が会場です。今回は新しい4人のキャラも加わっているし、今までのセオリーが通じなくなって大乱戦が予想されますな。ほんと、あの大会の始まる日の朝のピンと張りつめた空気とか、大会終了後の安心したような寂しいような雰囲気……。いやう、好きだなあ。詳細は決まりしだいお伝えします。

無敵の劇場用アニメ映画『ストリートファイターⅡ」も、もちろん制作快調／ 夏休み全国洋画系ロードショーです。今年の夏はいろんなイベントがあって楽しみでしょ？

本当にあった恐い話

好きなことを書いていいと言われているので、実話のごつい話をしようかと思う。友人が一軒家を借りたのだけれども、これがとにかくすさまじい。

ここらで「なーんだ、どうせ部屋が汚くて、8畳のうち畳が見えるのが20平方センチしかないとか、ほこりが3センチ積もってて、いつも通るところにケモノ道ができているとか、下水道の蓋が持ち上がったので開けたらナメタケが生えていたとか、部屋で飼っていたトカゲが逃げて死体が6カ月後も見つかっていないとかだろ」(信じたくないことに実話) とか、言われてしまいそうだけれども、この話はもっとすごい。

彼の部屋で麻雀をやろうということになって、とにかく4人が座れるスペースを確保。明け方無事に勝負も終わり、机の上に勝負の結果表を置いて寝たまではまあ普通。さて、昼過ぎに起きはじめ、昨日の結果表を見直すと、不思議と読めない文字があります。数字が何カ所か消えているんですな。負けたやつがこっそり消したのだろうと見直すと、別に法則性はない。はて？というわけで、紙をひねくり回していると、1人が不思議なことに気がつきました。紙にキラキラ光る筋があるのです。カンのいいかたはもう気がつきましたね。**ナメクジ**が紙を這って文字を消したのです。光る紙を激しく壁に叩き付けた友人は、自分の右腕にも同じ光の筋を発見。彼は冬でも蚊に刺されるこの部屋には2度と行っていないようです。

(効果音：大人の悲鳴希望、牛の泣き声は不可)

※写真はライブ中のYa！魔王様

TENGENの巻

〈きんきょーほーこく〉

新幹線に1人乗り(お初です)、行ってきました富山県……。何しに行ったかって、そりゃぁ、もちろんつら〜い仕事のためにですよ。でも、内心カニが食べられる、お土産に家に送ろう、とか少し考えてました。仕事も無事終了し、カニ〜と思ったのも束の間、カニなんてどこにもなかった。なぜ？ 富山県でも黒部だったから？ 黒部ってもしかして山沿い？ 海の幸はないの？ でも冬の日本海だって近かったはず……？ 後ろ髪を引かれる思いで富山をあとにした私でした。ところで黒部に何をしに行ったかって？ それは、秘密……でもみんな「V・V」買えたでしょ／(？？？)

せまくたってやるぞっ！ テンゲンおたよりくらぶ

〒「V・V」買いました。でも、基板を持ってる友人に「やっぱり本物でなくっちゃね。君はそうやってイミテーションでプレイしているのがお似合いさ／」言われそうです。助けてください。
(大分県・ターザン鈴木くん・20歳)

㊟ふっふっふっ、甘いな、友人君。MD版「V・V」にはアメリカバージョン「グラスト」も入っているのだよん。それとも友人君は米国版の基板も持っているとでも？ ふっ、詰めの甘さ（爪の甘さじゃないよ）を認め、MD版「V・V」を買ってくりょ／

〒編集部の人がやりたくないのなら、読者代表で私が「デビスカップ」大会(3月号参照)に出てやる。
(千葉県・ジャマシマンくん・19歳)

〒2回に渡る「ドラゴンズリベンジ」大会でテンゲンの心意気を見せてもらった。次の目標は"渋谷"だっ！ 渋谷洋一を招いて第3回をするもよし、24時間耐久「V・V」大会をやってくれ!!
(大阪府・上田くん・21歳)

㊟すばらしい企画！ ぜひ、実現したいなぁ。でも渋谷さんてコワそう。語尾にいつも"！"マークがついてそうだもん。

でも、あの人って夏も革ジャン着てるのかなぁ？

テンゲンといえばガントレットでしょ!!

▲埼玉県・バナナのおきてくん

今回はちょっとおとなしくしましたが……世界テンゲン化計画進行中につき、応援求む／

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱
BEEP！ メガドライブ編集部
「やりたい放題テンゲンの巻」係まで

【誌面ジャック大歓迎／】誌面ジャックを希望するメーカーさんは気楽に依頼してください。なお、ジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方では責任を負いかねますので、ご了承ください。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

世界一有名なハリネズミの伝説

SONIC 3 THE HEDGEHOG

●セガ●5月27日発売
●5,800円●ACT
●2人同時・対戦プレイ可能

とじ込みスペシャル

これまでの歴史をふりかえる

'91年に1作目が発売されて以来、メガCD版やGG版も含めてますます広がりを見せる「ソニック」。もうすぐ発売となる最新作の「3」は、シリーズ最高と言える完成度だ。とりあえず今回は、本編的な位置づけにあるROMのシリーズの流れをふりかえってみたい。ソニックの変遷はなかなか興味深いぞ。

はじめに 元祖「ソニック」ありき

当時、セガが総力を挙げて開発した記念すべき第1作目。それまでのアクションにはなかった高速感と、洗練されたグラフィックセンスなどが評価された。そしてセガの看板キャラとしてのソニックを世間に認知させた。

●'91年7月26日発売●6,000円●4M●1人プレイのみ

一気に 進化を遂げた「ソニック2」

前作よりもさらに高速感を増し、新キャラとして弟分のテイルスが初登場した。通常のゾーンマップを流用した対戦モードや、2人同時プレイ、隠しフィーチャーのスーパーソニックが爆発的大ヒットにつながった。

●'92年11月21日発売●6,800円●8M●2人同時・対戦プレイ可能

そして 「ソニック3」で新時代を築く

2人競争モードやバリアの新システムなど、ますます凝った作りに。かねてから切望されていたバックアップ機能も追加された。物語は「ソニック2」の続編だ。

謎多き浮遊島に起こった騒動

かつて宇宙で展開されたソニックとエッグマンの戦いは、ソニックの勝利に終わった。

しかし、その際に沈んだデスエッグ要塞は地上へ落下する途中で浮遊島にぶつかってしまう。

しかも、偶然にもこの島の祭壇にはカオスエメラルドが眠っており、それまで祭壇を守護してきたナックルは、その時の震動で気絶してしまう。

ナックルがめざめたころには祭壇は壊れ、エメラルドはすべてなくなっていた。そこへちょうどやってきたソニックを見て、ナックルは……。

なにげなく浮遊島へ立ち寄る2人。だが、ここには…。

ソニックを悪いヤツだと誤解したナックルは、カオスエメラルドを奪い去ってしまう。

ナックルズ・ザ・エキドゥナ

●年齢:15歳
●好物:フルーツ(特にブドウ)
●特殊能力:拳で穴を掘ること
:隠された道を見つけること

愛称は「ナックル」。有袋類のハリモグラである彼は、カオスエメラルドを守護しつつ生活してきた。しかしエッグマンにだまされて、ソニックをエメラルド泥棒と決めつけてから、行く先々でいろんなじゃまをしてくる。そして最終ゾーンでは……。

本編をクリアしてから楽しむか？ それともプレイの合間に燃えるか？

COMPETITIONでGO！

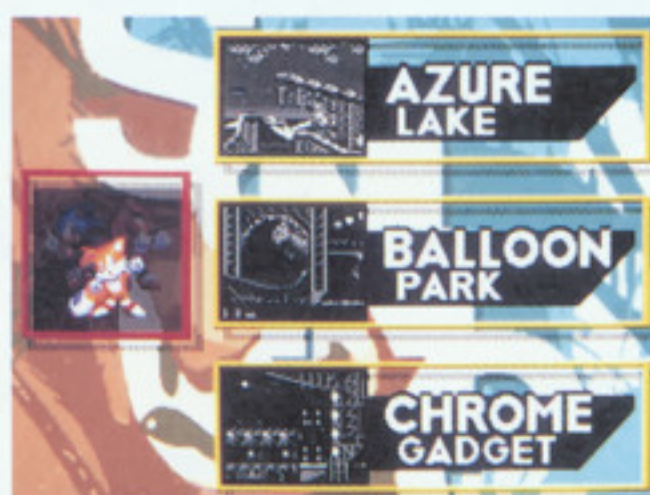
ある意味では「ソニック3」のメインとも言える競争モードは、タイムアタックも含めて遊び方が3種類ある。

いずれも短いループコースを5周して、そのトータルタイムで競うというシンプルなものだが、やってみるとこれが意外に熱いのだ。特に対戦プレイは抜きつ抜かれつのかけひきが楽しいので、ゲーム本編の協力プレイばかりでなく、ぜひこちらもやってみてほしい。

新キャラのナックルも操作できる競争モードは3種類。タイムアタック以外はアイテム（出現のオン・オフ設定もあり）で逆転も狙えるのだ。もちろん同じキャラクターでの対戦も可能だぞ。

GRANDPRIX

全5ゾーンを5周ずつ走って、各ゾーンごとに勝敗を決定する。そして3ゾーン以上制覇したプレイヤーが最終的なウィナーとなる。競争モードではこれがもっとも白熱するモードとなるだろう。

MATCH RACE

全5ゾーンのうち任意の1ゾーンを選択して、5周の合計タイムで勝敗を決定する。グランプリと違って、こちらは1本勝負で終わりだ。苦手なゾーンを練習したい時にはうってつけかも。

TIME ATTACK

このモードのみ1人プレイ専用。アイテム類は出現しないので、タイムは自分の実力だけで縮めなければならない。ちなみに各ゾーンの上位3人の記録と使用キャラクターがバックアップされる。

キャラごとの性能は？

競争モードでは使用するキャラをソニック、テイルス、ナックルの3人から選択できるが、いずれも性能が微妙に異なる。基本的にどれも一長一短なので、どれが最強とは言えないが、ゾーンによって有利なものもいるのでいろいろ試してみよう。

キャラクター＼性能	最高スピード	瞬発力、立ち直りなどの速さ	ブレーキ力、すべりにくさ	備考
ソニック	No.1	No.2	No.3	使いこなせば記録を縮めやすいが、ミスった時のリカバーが難しい。
テイルス	No.3	No.1	No.2	最高速度が他より劣るので、単純なマップでは苦戦する。でもかわいい。
ナックル	No.2	No.2	No.1	いつでもクイックに停止できるのはかなり有利。初心者向けのキャラ。

AZURE LAKE

沼の手前はややナックルが有利だが、コツを覚えればどのキャラでも問題なく記録を狙えるゾーンだ。

スタート時は2、3歩進んでおく

ここにかぎらず、どのゾーンでも言えることだが、スタート直後はフライングしない程度にポールの手前まで歩いておこう。これだけでも、少しぐらいはタイムを縮められるはずだ。あとはゾーンごとに適当な速度までスピンダッシュ回転をかけておこう。

アイテム出現位置

アイテムは1周するごとに特定の位置に出現（ランダムで2つ）する。ただし有利なものが出ても必要以上に追わないこと。

最も タイム差がつく場所

このゾーンの最難関。沼の手前から空中でブレーキをかけて、うまく地面に降りよう。ここ以外にタイムを大幅に縮められる場所はないぞ。

じゃま用スイッチ

このスイッチを踏むと、しばらく第一ループのあたりにバネが出る。これにはじかれるとかなりのタイムロスになるので、リードしているプレイヤーは相手側の画面もたまにチェックするように。特にブレーキ力の弱いソニックの場合、うっかりバネに当たるとかなり手前まで戻されてしまうぞ。

スタート

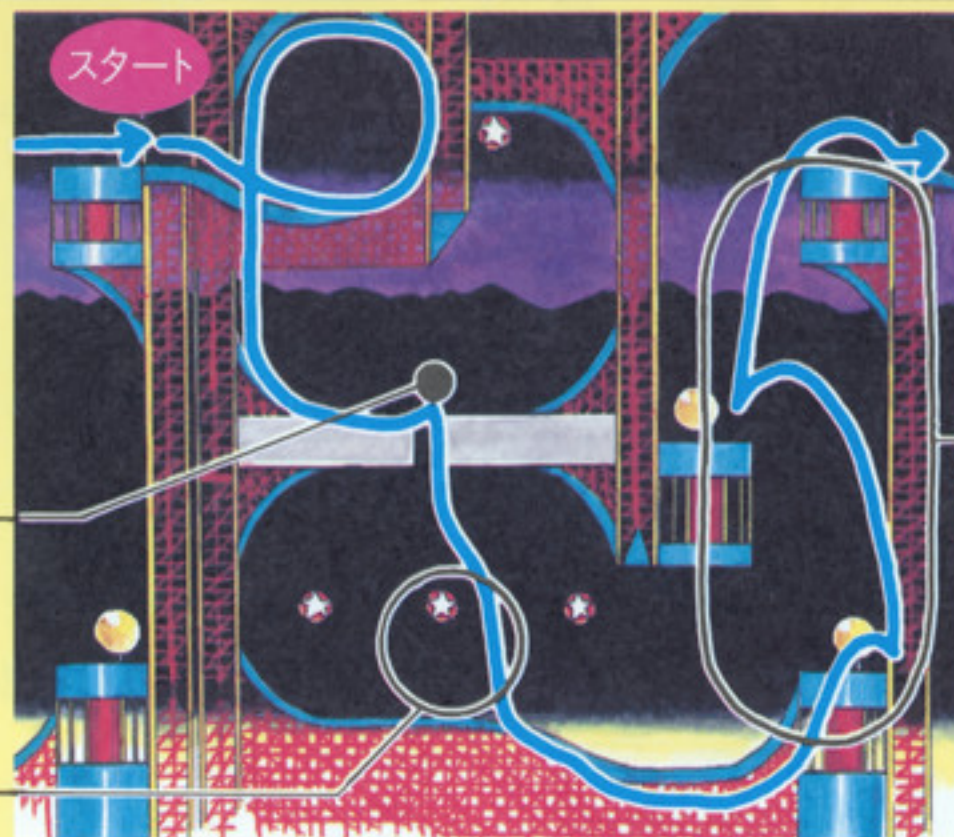
BALLOON PARK

スタート直後のゾウの鼻をすばやく通って、その後の風船ジャンプを確実に。ややナックルが有利だ。

アイテム出現位置

アイテムはこのバンパーのまわりに漂っている。不可抗力でマイナスアイテムを取らされないように。また、バンパーにはじかれないように降りることも重要。

すんなり止まれる？

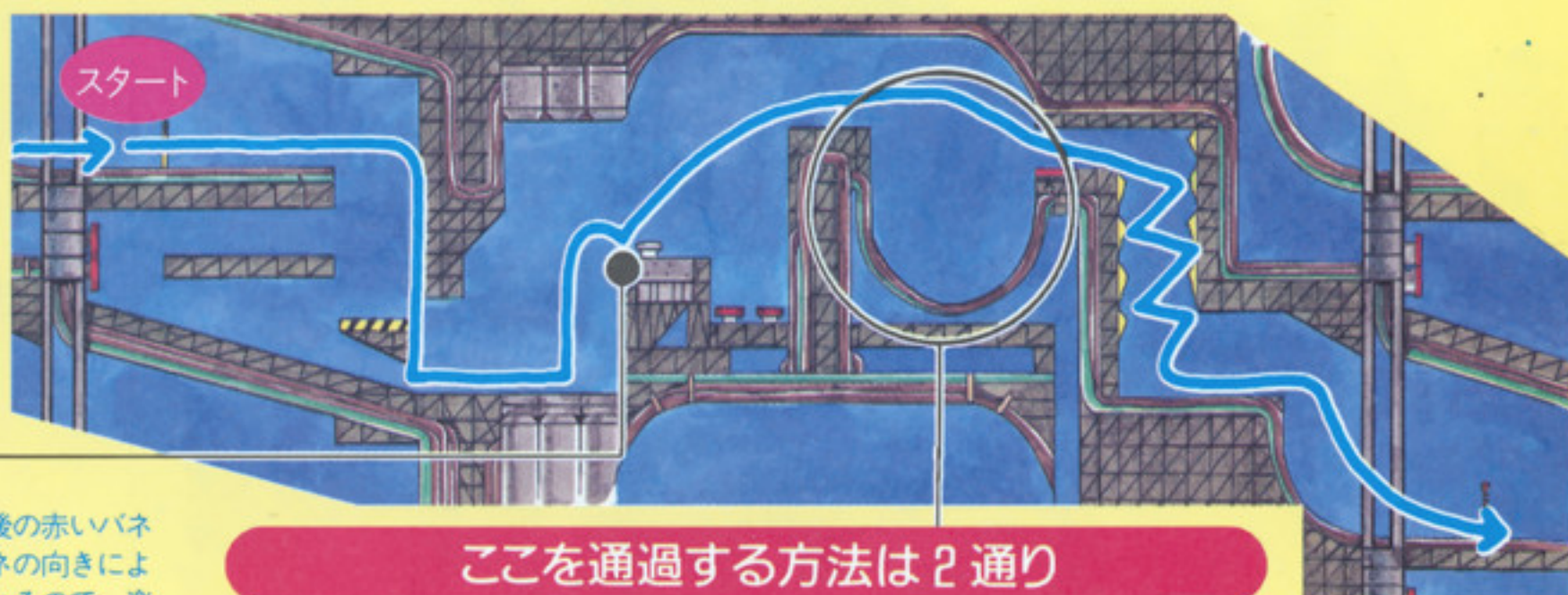
ここを走り抜けるとタイムにひびくので、スタート直後のスピンダッシュはゆるめにかけ、穴の手前でブレーキだ。

テイルスは飛んで行けるが……

ここの風船に触れると勢いよくはじかれるので、それを利用して上に進もう。ジャンプ中の軌道修正はキャラによってコツが違うので、自分の手になじむものを選ぼう。テイルスはしっぽで飛ぶという手もあるが、かえって時間がかかってしまう。どうしても進めない人だけ使おう。

CHROME GADGET

全5ゾーンのうちで最もテクニカルな構成となっている。ミスせずに5周するのはどのキャラでも難しいぞ。

スイッチを踏むか踏まないか？

これを踏むと、この後の赤いバネが下を向く。このバネの向きによって攻略が微妙に変わるので、楽だと思うほうを選ぼう。なお、この手前の動く足場からスピンダッシュで空中を泳いでいくことも可。

ここを通過する方法は2通り

さっきのスイッチを踏んでいなければ、短いジャンプで細い隙間にうまく入ってみよう。後は黄色いバネで勝手に進むはずだ。ただし失敗するとかなり戻されるので、自信がなければスイッチを踏んでバネを下向きにし、その上にできた足場にすばやく着地するといいだろう。やや時間はロスするけどね。

DESERT PALACE

このゾーンはタイム差がつきにくいので、要所での速度調整を確実にすること。テイルスは不利かも？

序盤は速すぎてもダメ

スタート直後はスピンダッシュをかけてもいいが、調子に乗って速くしすぎると、ここで画面外までジャンプしてしまうので注意。道なりに軽く走る感じで行こう。

ここは加速して突っ込め！

さっきとは逆に、こちらは可能なかぎり高速で走ってくること。画面外まで飛ぶこともあるが、そのまま右へ行けばかなり先まで進めるからだ。

ゴール前の足場に注意

この手前ですっとんでいれば関係ないが、ここの足場は一定時間ごとに消える。うっかりここで落ちると、もう半周ぶん走り直さなければならない。キツいぞ。

ENDLESS MINE

上のゾーンと同じく、二重構造になっているマップ。ここは最高速度が高い順に有利と言えるかも。

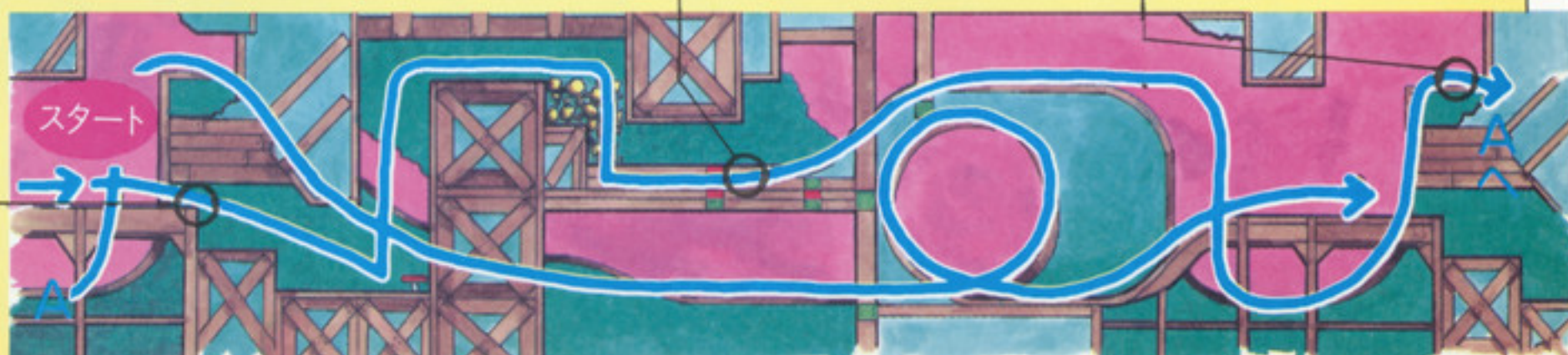
ここは毎周ごとに最高速で

ここはバネの手前にひっかかりやすい。スタート地点付近から高速で進み、そのまま空中を走るように行こう。テイルスは本当に最高速度でないと抜けにくいぞ。

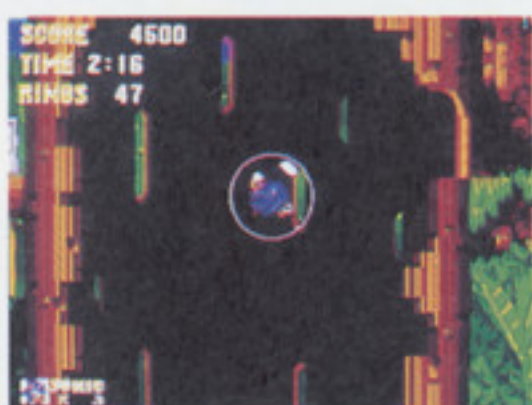
やや遅めに行くのが吉

石を壊して降りた後は、ついスピンダッシュしたくなるが、あまり速すぎるとこの後ろの坑道にうまく入れない。加速しすぎた場合は途中で軽くブレーキだ。

ストンと乗って即スピンダッシュ

うまくスピードを殺してここに乗ったら、瞬時に停止して最高速までスピンダッシュだ。そのまま赤いバネまで一直線に行ける（途中で体を丸めるとなお良い）。

ZONE 1 ANGEL ISLAND ZONE

冒頭でいきなりナックルにカオスエメラルドを奪われてしまうという、波瀾万丈な展開で始まる「ソニック３」。最初のゾーンはもはやシリーズ共通の熱帯っぽい場所だ。
スタート直後のあからさまにあやしい岩の奥も含めて、スペシャルステージに入れるビッグリングは見つけやすい場所にあるから、序盤のうちにどんどんカオスエメラルドを集めておこう。７色すべて集めると……。
それから、ＡＣＴ１の中ボスと、ＡＣＴ２のエッグマンは、フレイムバリアがあればものすごく楽に倒せるぞ。

いつもの仕掛けもアリ

空洞の大木を駆け上がる瞬間が心地いい。ソニックの魅力の原点だ。

まずは、３作目になってますます緻密になったグラフィックをじっくり見てほしい。濃い緑が目にしみるぞ。

リノボット

モンキー・ジェット

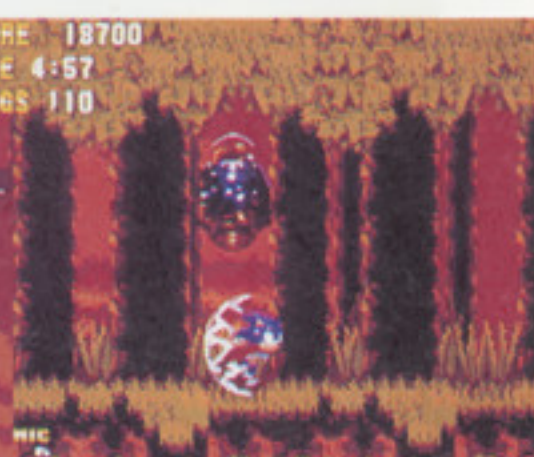
さっきのお返しだ！

あたり一面が焼け野原に！　なんてこったい

おかしなメカが、一瞬にして美しい楽園を焦土に変えてしまった！　今まで島を守ってきたナックルに、少しはもうしわけないと思わんのか！

さっきは逃げられたが、今度は倒してやるから覚悟しろよ！　うおりゃぁ〜。

爆撃をくぐり抜け

いきなり巨大戦艦の爆撃が来た！　ひたすら走って追いつかれないようにせねば。

木立を走り抜けると……

いつの間にか木々の向こうにエッグマンがいた。やはりおまえのしわざか。

ボスはやっぱりエッグマンだった！

滝の中からバシャッと登場のエッグマン。フレイムバリアがあれば、炎の攻撃に触れてもやられないぞ。

ひとまずエッグマンを退けたら、ナックルがまた登場した。

先まわりして、ソニック達をワナに落とすナックル。許さん！

てなわけで次のゾーンへ

バックアップ機能は単なる途中セーブにとどまりません

「ソニック３」ではゲームをスタートする時に、使用するキャラクターを３タイプから選択できる。まずソニック主体＋テイルス補佐の２人プレイ、そしてソニックのみかテイルスのみの１人プレイだ。前作と同様に、テイルスの補佐にソニックをつけるプレイはできないが、今回はそれを補ってあまりある「バックアップ機能」があることを忘れてはならない。これは１ゾーンクリアするごとに、進んだゾーンと集めたカオスエメラルドが記録されるというものだが、実は他にも利点があるぞ。
なんと全ゾーンをクリアしたデータに限り、好きなゾーンを選択して遊べるうえに、スペシャルステージに入りなおして、取り残したカオスエメラルドを集めることもできるのだ！

データは６カ所まで保存できる。ただし、最初に決定したキャラは変更できない。初心者は素直にソニック＆テイルスの２Ｐを選ぼう。

１人でもがんばるテイルスの勇姿！

バリアの特殊効果は使えないが、空を飛べることと水中で泳げるのが有利なテイルス。ソニックでクリアしたら、テイルスのみでも遊んでみよう。

ZONE 2 HYDRO CITY ZONE

ナックルのワナにかかって奈落の底に落とされたソニック達は、今度は冷たい壁におおわれたゾーンへとたどりつく。
　ここは水を利用した仕掛けが多く、水中にいる時間も長いため、油断しているとすぐに息苦しくなってくる。途中でアクアバリアを入手したら、何がなんでもダメージを食らわないようにしたい。
　途中で左から壁が迫ってくる場面があるが、そんなにシビアな難しさではない。あせらずにスピンダッシュを利用して進んでいけば、はさまれてミスすることもないはずだ。

はるばる飛んできました

今回のシリーズでは、ゾーンごとのつながりがきちんと演出されているのだ。

ジョーズ

はさまれたらOUT！

ここが壁に追われるシーン。ジワジワと迫りくる圧迫感に耐えられるか？

ポイント・デスクター

今日の2人には水難の相が出てます

激しい水流にちょくちょく流され、翻弄されまくる2人。大いなる自然の力にはかなわないよね。きっと今日の星占いには水難の相が出ているに違いない。

超加速だ！

突然出てきた手につかまれて、一気に加速。この後の走りが見ものです。

水上疾走も

最高速で水上を沈むことなく駆け抜ける快感。水しぶきがイカすね。

なにかと動きがにぶる水中。のんきに泳いでるテイルスがうらやましいソニックであった。

ますます冴える高速感

最高速ならこんなループも楽に登れる。相変わらずの高速アクションだ。

ザブザブ水洗いの刑

水をかき回して2人を洗ってくれる親切な中ボス？　正面顔のテイルスがいい感じ。

またもやナックルの先回り＆イヤなワナ

ナックルがいつの間にやらあんなところに。またもやどこかに落とされてしまうのであった。

今度は竜巻洗濯か？

今度は水流で吸い込もうとするエッグマン。この後は爆弾をかわしつつ、ダブル回転アタックをジャンプの頂点で当てろ。

再び鉄砲水が！

動物達を救出した瞬間にお約束の展開で飛ばされた。やれやれ、休む間もないな。

今度はどんなところに飛ばされるのやら……

4種類のバリアの特性を生かせば楽に進めるぞ！

　これまでは単にダメージを1回ぶん防ぐだけだったバリアが、「ソニック3」ではなんと4種類に増え、それぞれいろんな効果が得られるようになった。いずれもザコの出す弾をはじき返せるが、フレイムバリアとサンダーバリアは水に入ると消えるので注意。また、テイルスでプレイする場合は特殊性能およびダブル回転アタックは使えない。

アクアバリア

通常性能：これがあると、水中での息つぎが不要になる。ゾーン2などでは必携。

特殊性能：ジャンプ中にボタンを押すと、ボヨヨンとはずんで高いジャンプができる。

フレイムバリア

通常性能：これをまとっていると、ゾーン1の中ボスなどの炎攻撃に触れてもやられない。

特殊性能：ボタンを2回押すと、真横に直進してアタックする。かなりカッコいいです。

サンダーバリア

通常性能：電気の力で、一定距離まで近づいたリングを引き寄せる。すごく楽です。

特殊性能：2段ジャンプで通常よりも高く飛べる。また、その際に斜め4方向に放電する。

ダブル回転アタック

バリアを何も持っていない場合、ジャンプ中にボタンを押すことで張れる。一瞬だけだが無敵なので、本来なら攻撃できない状況でもダメージを与えられる。

ZONE 3 MARBLE GARDEN ZONE

水流に運ばれ、空中をず～っと飛ばされてきた先は、はるか彼方に地上を見下ろす高山だった。このゾーンはマップ自体は複雑ではないが、トラップなどが全体的に多く、やや難易度が高くなっているぞ。

しかも、スペシャルステージに入るビッグリングも簡単には発見できないように、かなり巧妙に隠されているのだ。ラストのエッグマンとの空中戦は、画面外に落ちてもミスにはならないので、リングを持っているうちはガンガン突っ込もう。テイルスでプレイする場合は、厳しい戦いを覚悟せよ。

出会い頭にトゲ付き鉄球

だいたい高速で走れるが、いきなり鉄球にガツンってのが多い。

しつこいようだがテイルスはかわいい。この上目使いが特に……。

矢はヤだ

壁の石像から放たれる矢をかわすソニック。額の部分に攻撃だ。

回転しちゃダメ

この柱を走っている時は、体を丸くしてはダメ。理由は……。

こっちのトゲにも要注意

スパイカー

スパイカーは横からの攻撃しか受けつけない。弾にも注意。

ウカウカしてると…

これに触れて回転すると、ゴロゴロ転がって足場が出現する。

いろんな仕掛けを活用して進もう

これに乗った場合は、走ると上昇、止まると下降する。

一見ダメっぽい絶壁も、この輪につかまれば楽に登坂できる。

回して転がせ！

とがった石だけかわせ

中ボス出現時の降ってくる岩は、とがっているものだけかわせば大丈夫。後は横からアタック！

あぶないあぶない

いやらしいトゲのついた柱。やはり夢中になっているとぶつかりやすいワナだ。落ち着いて一旦停止してからクリアだ。

マンティス

ここにも迫る壁ではさまれる場所が。いろんな操作を駆使してすばやく抜けろ。

シリーズ初の空中戦か!?

ラストはエッグマンが足場を根こそぎ壊してしまう。どうすりゃいいの？

しかし間一髪でテイルスがキャッチしてくれるのだ。いつもすまないねえ。

ドリルと噴射口以外の部分に攻撃しよう。テイルスのしっぽで下から突き上げてもダメージを与えられるぞ。

SPECIAL STAGE

毎回趣向を凝らした見せ方で楽しませてくれる「ソニック」シリーズのスペシャルステージ。今回はループしているマップを走り回って、点在するブルーボールを集めるのが目的だ。ただし、ブルーボールは取ったそばからレッドボール（触れると即終了）に変わるので、右の図のようにうまい取り方をしないとクリアが難しい場合もあるぞ。

隠し通路の先にあるビッグリングを見つけたら、すぐさま突入しよう。これだけでスペシャルステージに入れるぞ。

カオスエメラルドだ！

すべて取ればカオスエメラルドが入手できる。至福の瞬間だ。

ブルーボールを集めよう

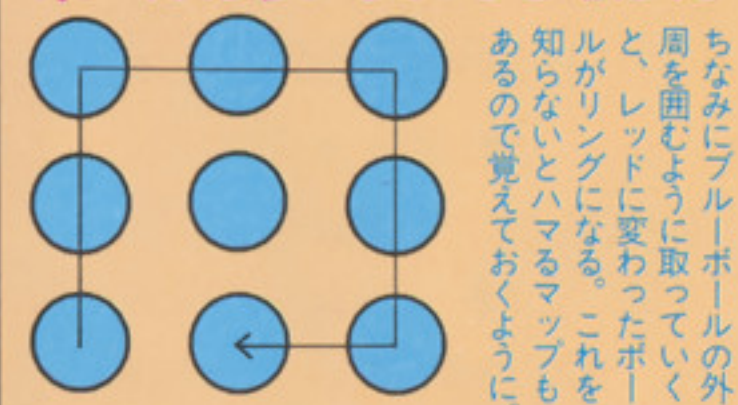
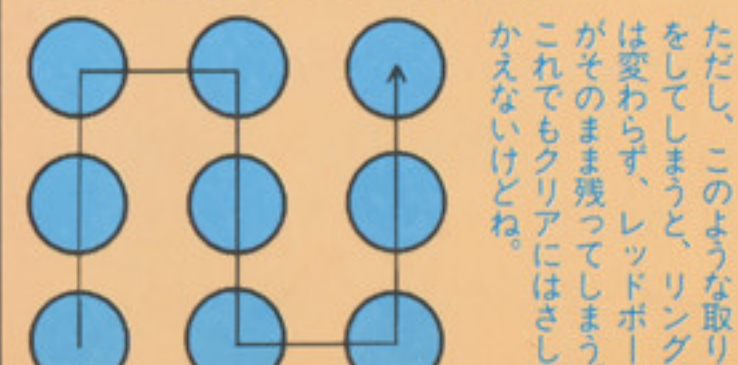
なめらかにスクロールするマップを走り、ボールを集める。

途中でリングをたくさん取っておくと、コンティニュー回数が増やせる。

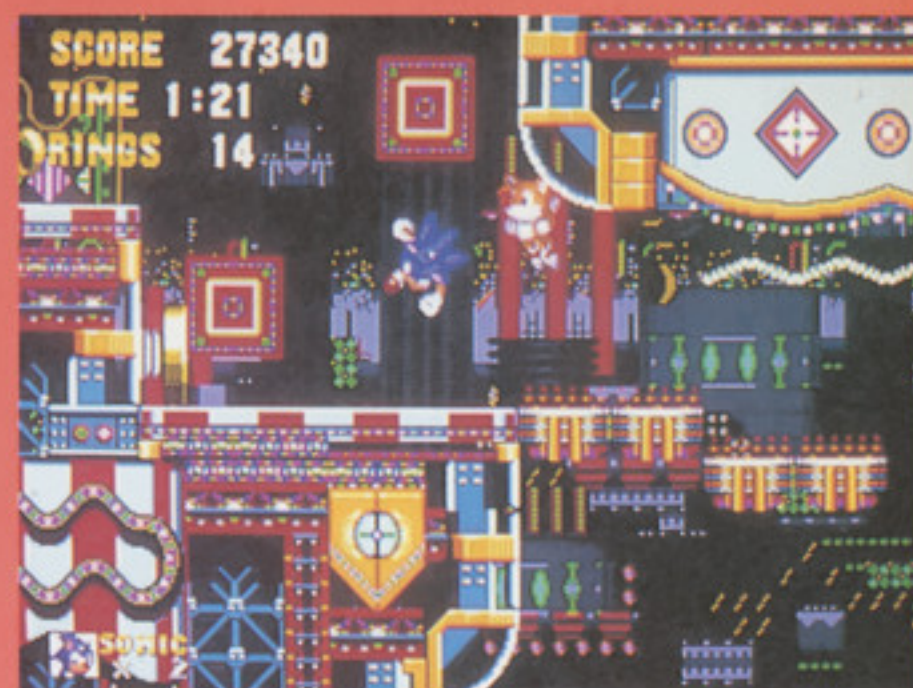
ボールがリングになる取り方

ちなみにブルーボールの外周を囲むように取っていくと、レッドに変わったボールがリングになる。これを知らないとハマるマップもあるので覚えておくように。

こちらはダメな例なのだ

ただし、このような取り方をしてしまうと、リングには変わらず、レッドボールがそのまま残ってしまう。これでもクリアにはさしつかえないけどね。

ZONE 4 CARNIVAL NIGHT ZONE

前作の「CASINO NIGHT」を思わせる雰囲気だが、こちらはカジノというより、文字どおりお祭りといった感じだ。

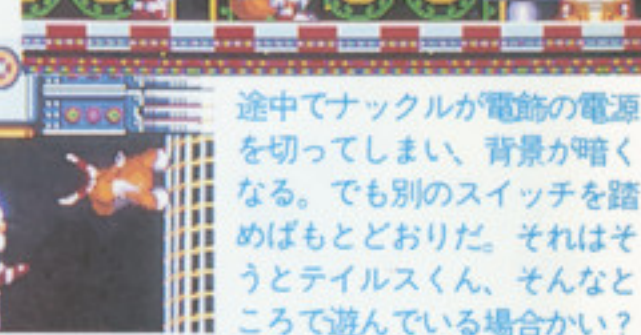
いかにも遊園地っぽいイメージのBGMがゆったり流れるゾーンは、気ままに走るだけでも楽しくなってくるぞ。触れるとはじかれる風船や、ギラギラ電飾の背景、ソニック大砲などなど、愉快なアトラクションもいっぱいある。でも、あまり仕掛けを堪能(たんのう)していると時間切れになりやすいから、全ゾーンクリアした後に、ゾーンセレクトで改めて遊ぶほうがいいかもね。

超きらびやかなゾーンです

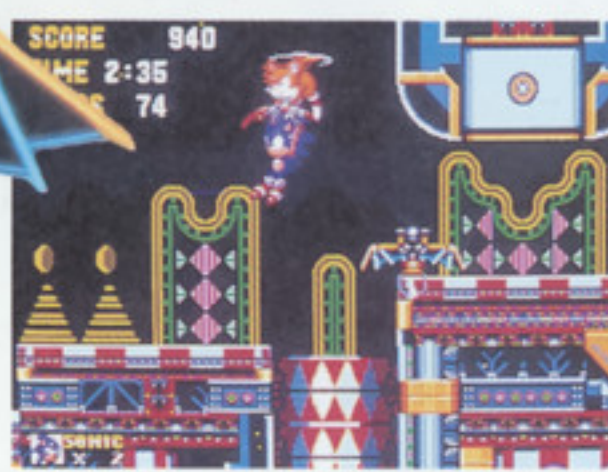
やたらハデな背景が特徴。ソニックをはじき返す敵も仕掛けの一部だ。

さて問題。ソニックはどこ?

大砲に入ってドカンと発射されたソニック。糸のない風船みたい。

すごいパースのグラフィック?

ますます動きのパターンが増えたソニック。へんな時にポーズをかけると笑えるパースが見られる。

バットボット

普段は静かに飛んでいるが、ソニックが近づくとピカッと光って寄ってくる。

上下にグィーン

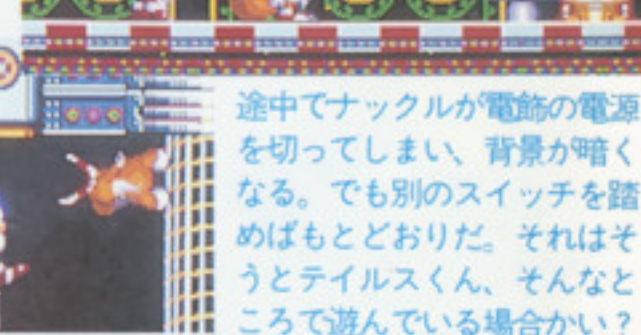
回転する足場は、方向ボタンの上下でタイミングよく動かそう。

目玉が追い付けん!

バーを螺旋状に降りると画面が上下に揺れて、思わず酔ってしまう。

クラマー

しつこいナックル

途中でナックルが電飾の電源を切ってしまい、背景が暗くなる。でも別のスイッチを踏めばもとどおりだ。それはそうとテイルスくん、そんなところで遊んでいる場合かい?

中ボスはブロックくずしの要領で?

中ボスはてっぺんにアタックするとバーが伸びる。そこへ三角のヤツを当てるのだ。

できるだけ早めに倒さないと、どんどん足場を崩されてしまう。

エレキテル攻撃にシビレてるテイルス

炎、水ときて、今度は電気の攻撃をするエッグマン。まずはでかいボールをよけてから様子を見よう。

動物救出!

ビリビリ電気をかわしてエッグマンを退治すると、いつもどおりに動物を解放。よかったネ。

BONUS STAGE

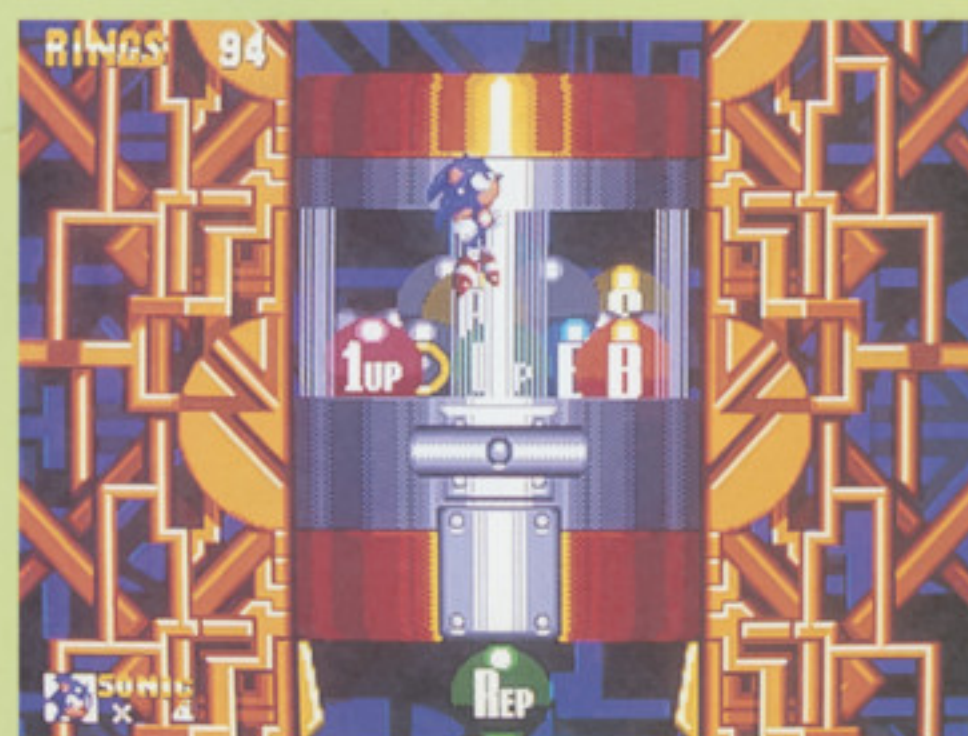
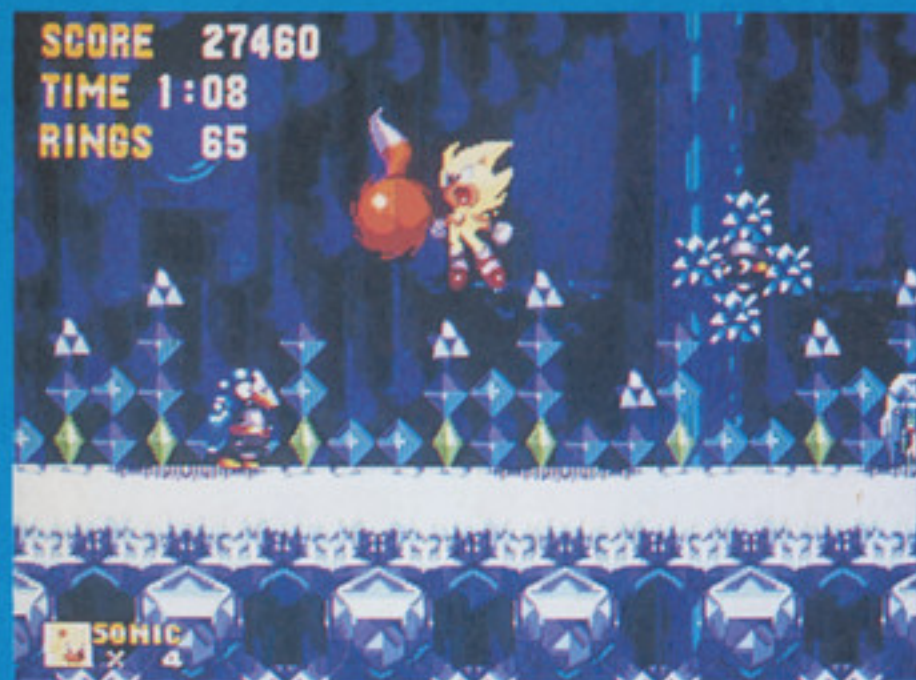
このボーナスステージは、スペシャルステージとは異なり、カオスエメラルドは入手できないが、運が良ければアイテムをたくさんもらえるステージなのだ。

左右のバネ(触れたものはどんどん消えていく)を駆使しつつ、巨大ガチャポンのハンドルを回して、バリアやリング、1UPなどなど、カプセルに収まったアイテムをじゃんじゃん取ろう。

リングをたくさん持っている時にポイントマーカーに触れると、光輪が出る。ここからボーナスステージへ。

ここから突入

真下の赤いバネは一回使うとなくなり、次にここへ落下すると終了。でも特定アイテムでバネは復活するぞ。

粘りに粘ってアイテム稼ぎ!

とにかくハンドルに触りまくってカプセルを出そう。うまい人はバンパーボールでジャンプして、左右のバネを温存することができるはず。ちなみに透明のカプセルは取っても何も起こらない。

ZONE 5 ICE CAP ZONE

いよいよ今回のソニックの冒険も終盤にさしかかり、残すはこの極寒の地と次の最終ゾーンのみ。ここではスタート直後にソニックがスノーボードに乗っていて、斜面を一気に滑走していく爽快感が味わえるぞ。だけど、テイルスで1人プレイをした場合はスノーボードが見られない。これはちょっと残念だね。後半では時々ソニック達を冷気で凍らせる仕掛けがあるけど、2人プレイでどちらかが無事なら、早めに氷を割ることで救出できることを覚えておこう。ACT2のエッグマンは……おっと、この先は秘密！

スノーボードでさっそうと登場

カッコ良く滑るソニック。しかし突然の絶壁に衝突してあえなく落下。その後、上から雪がドカドカ落ちてくる演出は古典的なコントのノリ？

ドッカ〜ン！

あるところで氷を押して、それに乗って通過する場面もある。頭を使おう。

あまりの寒さにアイテムも体もピキッと凍りつく！

あまりの寒さにバネまで凍っている。回転アタックで壊せば使えるようになるぞ。

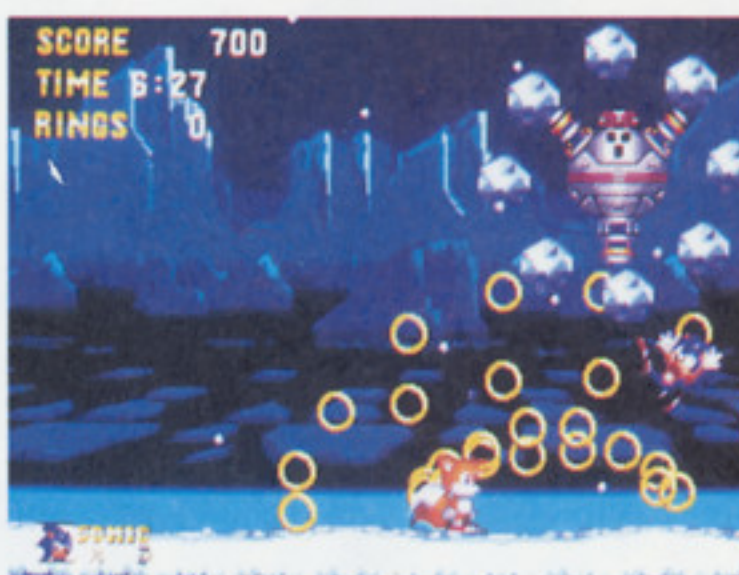
冷気噴射にやられたら、片方が割って助けてあげること。でも2人いっぺんに凍らされることがよくある。

ペンギンネーター

スピンダッシュにはこんな使い方もある

この仕掛けは手前からスピンダッシュをかけまくって……。

その勢いでビョ〜ンと上がる。こいつは気がつかなかった。

中ボスはソニック本人よりもテイルスまかせで楽しちゃおう

中ボスもやっぱり氷づけ。まわりの氷が離れた時にチビチビ回転アタックだ。テイルスに特攻させても可。

この瞬間のテイルスがたまらない！

独断で決定する「一番かわいいテイルスのショット」は、ガッツポーズの一瞬前のコレ。ちなみにACTⅠ（どのゾーンでも）をクリアした後、ボーナスプレートに体当たりすると、任意の場所に落下させられる。うまく特定の位置に落とすと、何かいいことが？

いよいよ残るは最終ゾーン！エッグマンの野望を打ち砕け！

SONIC GOODS 春の新作COLLECTION

いつもかっこいいソニック・ウェアを提供してくれるグンゼから、'94春夏の新作が発表になった。さらに洗練された、シンプルで渋いデザインは、着る人の年齢を問わないはず。

Tパーカー

今やカジュアルには欠かせない、パーカー。ほ、ほしい…。(全4色、2,900円)

Tシャツ

サッカー日本代表みたいなイメージがグーだね。(全3色、1,900円)

ショートパンツ

深いデザインのボクサータイプ。男の子も、女の子もはけそう。(全3色、2,900円)

ちなみにこんなのも…

CESで配られたソニック3ピンバッチ。非売品なのが惜しい！

同じくこちらはカンバッチ。イラストがアメリカ〜ン!!

【グンゼ ソニックグッズ】
・展開チェーン　ダイエー、イトーヨーカドーなど
・販売期間　'94年3月〜7月
・問い合わせ先
株グンゼ お客様相談室
0120-167874（フリーダイヤル）

KONAMI ⟷ ユーザーホットライン

コナミのおへや

第18回
BY T.HAYASAKA

ゴールデンウィークはいかがでしたか？　私は韓国アカスリエステで全身ツルツルです（おしりもホッペもツールツル）。ピンポン玉２個分のアカがとれて「ギョエー／」って驚いてたら、韓国人のねーちゃんに「少ないほうよ」と言われてガックリ。それと出国する前に焼肉をお腹いっぱい食べて3,000円。安すぎる。毎日お風呂に入っていてもとれないアカがあるらしいから男の人にも挑戦してほしいざます。オススメよ。

反省ポーズ

私、ウソをついておりました。（さんま名言集より）

幕張コナミタワー登場！ 東京おもちゃショーコナミブースへ来てね。

どーも／　世渡りジョーズの早坂でーす。「こらー、今月新作を発表するする言っといてまだでてないだと。どーなってんだ／」と、今このページに目を通している読者の皆さんの数カ月間にわたる怒りの声が、この小さな私の胸にひしひしと、そしてバッキュンバッキュン響き伝わってくるのでございます。ほんとうに……

ゴメンナサイ

いやいや、今度の新作はなんだか６月２日から開催される「東京おもちゃショー」で発表すると会社の方針で決定しました。このショーには、日本全国から幕張メッセに数万人が集まるということで、今年のコナミブースは他社とは一風変わったコナミ情報基地のようなコンセプトで地味に（社長：違うでしょ、早坂くん）あっ、えーとダイナミックにいきたいと思っているわけです。そしてなんと、セガソフト関係は、自社ブースのみの出展になりますので、今年はセガブースでは見られません。だから、コナミブースに来ないと遅れをとってしまうぞ。ぜひぜひ遊びに来てください。綺麗なコンサバ衣装のコンパニオンをたくさん用意してお待ちしております。

ぶっちゃけた話、発表できないのは出展商品の開発で今とても忙しく、５月に雑誌媒体で発表するための素材がそろえられないことが一番の理由なのです。MD以外のSFC、PCもそれぞれ同じ状況なのです。とにかくたくさんの人にコナミブースに遊びに来てほしいです。コナミブースで待ってます。来てくださいね。

Oh! PICNO

◆はじめまして。私は22歳の主婦です。コナミのおへやは楽しく読ませていただいております。実はピクノのことなんです。セーブカードは値段のわりに、セーブできるデータ量が少ないように思うのですが、何とかならないものでしょうか？

（神奈川県・P.N.伊織祥一郎）

早坂　おハガキどうもありがとうございます。祥一郎さんはとても絵がお上手なのでしょうね。２Mの容量なのでメチャクチャ凝った絵を描かれると何十枚もセーブができないのは確かです。凝れば凝るほど、容量をくってしまいますから。絵を保存できるというメリットよりも絵の修正や、描くことを途中で中断しなくてはいけない時などにセーブカードを使用して、完成された絵はビデオに保存するというのはどうですか？　でもセーブカードを５枚も持っていらっしゃるということなので、熱心にピクノを愛用していただいていると思うと、とても感激です。これからもかわいがってください。

さてPICNO２当選者の皆さんおめでとうございました／　皆さんご承知のとおり当選者の人達には、課題を毎月出します。その課題の絵はセーブカードに保存して郵送してもらいます。よい作品はこのコーナーのメインイラストとして採用することになっています。忘れたらオシオキですよ。

♡ ハガキ de デート ♡

早坂　はあ～（ため息）、なんだかつらい、とても辛いの。某社のイジメにもめげずにこの「コナミのおへや」の人気投票１位を目指して日夜頑張っているのに……。喉のここまで出かかってるタイトルを口に出してしまってスッキリしたいなあ。そんな気分を癒してくれるおハガキを紹介します。

●リーサルの銃が使えるゲームはもう作らないのですか？

（神奈川県　石原俊明さん）

早坂　今月は予定がありませんが、今後もしかするとこの銃を使えるゲームが発売されることもあると思います。あくまでも予想ですけど……でも。

神奈川県　あんみつさん

HAYASAKA & SPARKSTER

千葉県　斉藤浩平さん

新潟県　大塚貴志さん

イラストありがとうございました。でもこの早坂は何十年かたったおばさんの早坂みたい。実はうちの母にそっくりです。はははははっ。

応援ありがと

フ――――。今月もワープロをたたく手が非常にだるかった。でも、もーだいじょうぶ。次号にはコナミの新作群がBEメガにドカーンと掲載されて、それを読むみんなの目がウルウルしてくれると思うとワクワクするのであった。来月もみんな見てね。セガスタに負けないようにがんばるぞ。新婚でお幸せな竹ちゃん、あまりいじめないでね。

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク（株）
BEEP／メガドライブ編集部
「コナミのおへや」○○コーナー係
※採用者には特製テレカを差し上げます

LUNAR EXPRESS!

どこよりも詳しいLUNARⅡ裏話を満載！

まだまだ続くぞ第3回の巻――

忙しくても笑顔を忘れないGA(ゲームアーツ)スタッフ。きっとストレスは渦高く積まれた吸殻とともに部屋の隅に捨ててるのでしょうね……。うう、涙を誘うなあ。

GAME ARTS
(株)ゲーム アーツ公認！
いつも無茶な要求に応えてくださるGAスタッフの方々に感謝。今後もともにがんばりましょうね。

ゴールデンウィーク進行なの……

のっけからまず謝ってしまおう。ごめんなさいっ!! 今月発表するはずだった"LUNARⅡ魔法システムQ&A"がスペースその他の事情により今月は掲載できなくなってしまったのだ。すまん！ 次回こそ掲載するので勘弁してね。

さて、今月はレギュラーコーナーの他に4月号で募集した"窪岡俊之杯争奪！ イラストギャラリールーシア編"の結果発表をお届けするぞ。しっかし、この告知をしたとたん、どっとイラストがくるわくるわ。どれも素晴らしい（お世辞じゃないぞ）作品ばかりで、ほんとにみんなLUNARⅡを心待ちにしてるんだなあって感動してしまった。みんなの熱意は十分スタッフにも届いているぞ。てなわけで今月もスタートだ！

LUNARⅠ あの人は今…ラムス編
-TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS!-

ブルグ村の村長の一人息子というだけあって、坊っちゃん坊ちゃんしていたラムス。当時からお金持ちになることだけを夢に見ていた彼だが、あれだけ現実感のない行動ばかりをしていたにもかかわらず今やちゃんと金持ちになっているのだから、世の中は不思議なもんだ。確かアレス達と別れてからメリビアの街で商売をしていたはずだが、その店がよっぽど繁盛したのかいな。きっと心機一転がんばったんだろうな、うん。

今の彼の愛車はなんとユーノス・ロードスター！ でもユーノス・ロードスターって2シーターだから、ラムス1人で車はいっぱいになっちゃうんじゃ……。何はともあれ夢がかなってよかったね。

発表！ 窪岡俊之杯争奪イラストギャラリー ルーシア編

お待ちかね、イラスト大賞発表です。本当に力作ぞろいでさすがの窪岡氏も選定に時間がかかった様子です。その結果、大賞は三重県の墓堀り人さんに決定！ 副賞は大分県の猫じたBOYさんと千葉県の刈真谷可奈さんに決まりました。窪岡氏の総評としては『いろんなルーシア像があるものだなあ、と感心しました。どれも力作ぞろいで素晴らしいです。今回落選された人もこれにめげずガッツでGO！だっ』とのことです。ご応募ありがとうございました。

大賞！ 墓堀り人さん
窪岡氏からひと言
・ウーム、根気に脱帽。スゴイ！

副賞 猫じたBOYさん
窪岡氏からひと言
・ハートカクテルで来たな。変わり種でヨイ。

副賞 刈真谷可奈さん
窪岡氏からひと言
・うまい！ ただ者じゃない!?

重馬賞
重馬氏からひと言
・君は重馬賞（副）として腕立てふせ20回！

ルーシアさん
▲富山県／ヒイロポン

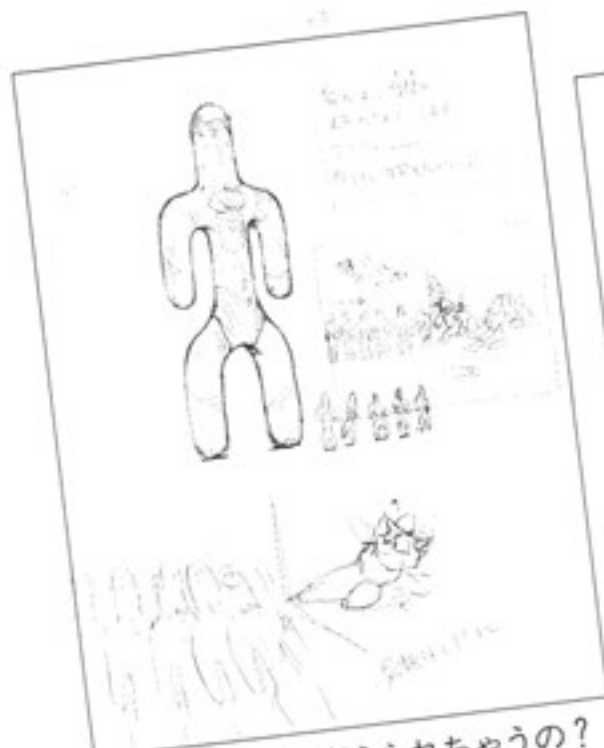
今回入選なさった方には、窪岡氏サイン入りのLUNARⅡのポスター他いろいろな景品を贈ります。中身はヒミツ。届いてからのお楽しみですよん。

LUNAR -ETERNAL BLUE-
設定コレクションVol.3

今回も前回に引き続きモンスター編のPART 2だ(よかった、あって)。前回、今回とたくさんのモンスターのアイデアを見ていて、やっぱりプロは凄いなって思った人も多いのでは？　今回は本誌のほうでも紹介したドルフィンフェイスの設定書も入手したぞ。では、さっそく紹介していくことにしよう。

ドルフィンフェイスの攻撃法は本誌で紹介したけど、設定時にはこんな攻撃法も考えられていたんだね。

海蛇みたいなモンスター。胴体としっぽはどこから区別するんだろうか。

これってば楽しそう！　絶対「LUNARII」に登場させて欲しいな、うん。

えっ？　魔法で変えられちゃうの？　こんなのにはなりたくないよー！

攻撃前はきれいなモンスターだからかどわかされたりするんだろうな。

LUNARIIスタッフ紹介
本間　直純氏編

第2回目のお客様は、「II」のメインプログラマーである本間直純氏です。

——では現在（4月5日）の作っている部分について。

本間　今は特殊効果のサブルーチンを作って、サブプログラマーが使える状態にしているところです。例えば、モンスターを特殊な効果で消滅させる場合、そのプログラムを組み、サブプログラマーがいつでも呼び出して使えるようにするなどです。

——前作と違う点は？

本間　サブプログラマーが使っているツールは「アリシアドラグーン」で使用していたものをRPG用に強化したものなんです。このおかげでリアルタイムに各キャラクターやモンスターがとにかく細かくて激しく動かせるってわけです。

——注目してほしいところは？

本間　個人的にはシナリオがとっても気に入っています。そのまま劇場アニメにも使えそうな感動巨編って感じですし。あとはやっぱり戦闘シーン！　見た目はアクションゲーム並みですから。

——それでは最後にBEメガの読者に一言。

本間　クオリティを上げるべく日々努力しております。発売日を楽しみにしていてください。

愛車だったCBR1000Fとご本人。このあとFJ1200Aに乗り換えた彼だが（なんと6台目）もう売ってしまったという噂が……。

LUNARII制作日記　1993年2月末（重馬氏談）

埼玉県は秩父郡、丸山鉱泉旅館にて第2回LUNARII制作合宿が2泊3日で行われた。参加者は窪岡氏、重馬氏、赤司氏とライターの火野氏。ほぼラインが決まったので最終的なプロットを造ろうということと、窪岡氏にやりながらキャラクターのラインをつかんでもらおうという目的だった（まだこの時点ではルーシア以外はほとんどできていなかった）。

最初は半日ぐらいでやり上げて遊ぼうと思っていたのだが、結局外にも出ず麻雀もやらず、ただひたすらマジメにやるハメに。パソコンやプリンターも持ち込んだため旅館のおばさんに「割増し料金いただきます」とまで言われるし、そのうえ昼間もどこにも行かず一日部屋で仕事していたから「あんたたち何なんです？」ってヘンな目で見られたりもして。確かに平日だったのでアヤしい中年のおじさんと若い女の人のカップルが1組いたぐらいだったしね。

で、この時にロンファがほぼ決定。他にレミーナとかジーンの原型や、ルーシアの服、形がほぼ決定された。プロットのほうもラストまでの大まかな流れと核となるイベントも決まったが、ラストシーン付近の演出が最後まで決まらない！　帰りの高速練馬インターにさしかかる頃やっといいアイデアが浮かんだ！

ホッとしたのと寝不足で家についたら丸1日昏睡状態でしたけど(笑)。

今月の重馬敬氏の独白

アフレコも無事終わり、ちょっと休みを取りました（無理矢理だけど(笑)）。なんか台本とか書いてばっかりなので心の貯金が残り少なくなっちゃって……。3日で本を20冊ばかり読みまして、これでなんとかひと息つけそうです。ま、中にはHなマンガとかもあったりして(笑)。

急募！　8月号のお題だ！

窪岡杯争奪イラストギャラリーはジーンね。ところでGAでは、戦闘シーンの"防御"コマンドの演出で悩んでる。コマンド入力時の位置で防御姿勢をとるか安全な場所に待避した後、防御姿勢をとるか。どっちがイイと思う？

今月の宮路社長のお言葉――VOL.4

制作はなかなか快調に進んでいて現状としてはパーツ自体はもうちょっとですべて揃うってところですね。だから10がゴールだとしたら今は8ぐらいまではいったかな。でもあとの2つが辛いんです、マラソンと同じで。マラソンで言うと今は最後のヤマ場の息切れしてなかなか苦しいところ。今の心境はって言うと、リレハンメルオリンピックで言うならたぶん『金か！　銀か！』ってところの心境かなって。あんまりプレッシャーをかけずにいっぱい応援してくれると嬉しいんですけど(笑)。

おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103　東京都中央区浜町3-42-3　BEEP！メガドライブLUNAR　EXPRESS！係まで。

●ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

田口道玄の格言道場

田　それでは、次のニュースです。シャイニング・フォースのCD化にともない、今、音楽のレコーディング作業が急ピッチで進められています。現場に道玄レポーターが行っていますので、ちょっと呼んでみましょう。現場の道玄さん。
道　こちら現場です。私は今都内某所のレコーディングスタジオに来ています。わたしの隣に、作曲の武内さんがいらっしゃいますのでお話を聞いてみましょう。武内さん、仕上がりどうですか？　武内さーん！　おい！　タケ!!
武　お？　道玄？　いつもと話し方が違うからわかんなかったぞ。仕上がり？　はっはっはっ、君は誰にものを言っておるのかね？　もう完璧だよ、か・ん・ぺ・き！
道　当初、かなりきついスケジュールだと聞いていましたが……。
武　ん？　平気平気、もう余裕ぶっこいちゃって新曲５つも書いちゃったよ。それより道玄、手土産がないぞ。コンビニの袋一杯にお菓子買ってこいって言ったじゃないか。気がきかないなあまったく。
道　おのれー、言わせておけばー。
武　あ、待て、冗談だ、ムキになるな、や、やめ、のわーっ……。
（ぷつっ、ざー……）←砂の嵐
田　以上、現場からでした。フォースCD、94年７月発売です。

NO1
〈連作〉②
明日(あした)は明日(あした)のバグがある
by 結局発売延期
神奈川県　トラジャ

プレゼントくれれば葉書もふえるかな
福岡県　ビッグベア

頭の中は戯言で一杯
宮城県　虹色白血球

ソニ通って、読者アンケート何位なの？
千葉県　覇玉くり

ソニ通 MANIA

「シャイニング・フォースCD」の発売が決まったことだし、次回のお題は、「今度こそこいつを育てる」特集といきましょうか。２軍になりがちだったキャラクターに光を…。締め切りは、ちょっと早めの５月20日だよん。

東京都　きのっぴー

埼玉県　羽条麻子

東京都　LIES

東京都　大空正和

愛知県　佐藤いずみ

取説OL 岡田HANAKOの OL日記♥

ソニ通２Ｐ復活希望のおハガキがいっぱい来て、ちょっとうれしい岡田です。ユーザーの皆様が気になる開発状況も、まずは順調。まだ「お泊り」もありません。

さて、ソニ通マニアの締め切りがちょびっと早いのは、私が５月の入稿時期に大幅に休暇をとってしまうからなんです。ごめんなさいね。

休暇前に、どうしてもソニ通だけはやっとかないと…。うんうん。それでは、また次号でね。

神奈川県　宮守春香

平成５年４月８日第３種郵便物認可（ウソ）

NÔKONE PRESS
のーコネ新聞
Vol.13 5月7日 土曜日 1994年（平成６年）
企画・発行 株式会社コンパイル
のーみそコネコネ COMPILE
ASTY DAIICHISEIMEI BLD. 1-7
KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP! MEGADRIVE
第00013号（月刊？）

幕張に集まれ！ ぷよぷよパフォーマー

国内最大の玩具見本市「おもちゃショー」にコンパイルが出展することが決定。イベントや商品の展示での参加はこれまであったけど、コンパイルが単独で出展するのは今回が初めて。まさに快挙!? 初陣とはいえ、目下、コンパイルならではのあっといわせる展示や催しを虎視眈々と計画中。少しだけ紹介すると、コンパイル・スペースは巨大なぷよバルーンが浮かぶ。会場のどこからでも一目でわかるはず。ステージでは、当然のごとく「ぷよ大会」。今回はコンパイル認定公式ルールでの初の大会。当日、整理券を配布するから、それさえ入手すれば、誰でも参加できるぞ。もちろん入賞者には、豪華賞品を進呈。それと、会場全体を使って「ぷよぷよスタンプラリー」も行われるぞ。会場内に点在するチェックポイントでスタンプを押してもらい、全部集めてゴールした人には、おもちゃショー限定オリジナルＣＤをもれなくプレゼント（イヨーっ、太っ腹！）。などなど、盛りだくさんなイベントを企画しているが、おっと言い忘れた、参加者はぷよ装束をすべし。顔面ぷよマーキングＯＫ、頭髪ぷよ刈りＯＫ、手書きのぷよＴシャツＯＫ、ぷよコスプレなおＯＫと、とにかく全身でぷよをパフォーマンスしてほしい（鳴り物もあれば、さらに可）。これはと思われるキワモノには、賞品を用意してあるぞ。全国のぷよら～、ぷよりすと、ぷよファン集まれ！ ぷよぷよの世界征服は近い。

▼日時
6月4日(土)～6月5日(日)
午前9時～午後5時30分
▼場所
幕張メッセ・国際展示場
(千葉・日本コンベンションセンター)

『蛙のスゴイ人』

※6月4～5日の大会エントリーは、両日とも14時より開始。待ってるよ。

途中経過 人気投票 ぷよキャラ

さて今回は、先月約束した通り、ベスト５まで発表するぞ。

順位	キャラ	票
1位	ドラコケンタウロス	7票
2位	アルル・ナジャ	6票
3位	カーバンクル	5票
4位	サタンさま	4票
5位	ウイッチ	3票
	スキヤポデス	3票

ラストスパートあと２ヵ月。他のキャラのファンもまだ間に合うからどんどん投票してくれ。

メガドラ・プラス１（ぷよぷよ）

ゲームギア・プラス１に続き、メガドラ・プラス１が、発売決定だ。みんなは必要ないと思うが、MDをもってない人に最適。ぷよぷよまで付いてくるしね。ＭＤユーザー倍増計画の一環として、友人全員に買わせること（命令調）。

ポイント制度について

ポイントは、ハガキ１枚１点、採用ならそのコーナーのポイントが加算されるぞ。以下略（こら）。

ポイント別賞品一覧
30P…ぷようちわ
50P…コンパイル袋セット
70P…ぷよぷよ設定資料
100P…ぷよぷよテレカ

今月のアンケート募集！

今回のアンケートは、「ポイントでもらえる賞品に入れてもらいたい物」と「いつごろコンパイルを知りましたか？」です。あっ、あとコンパイルのイメージも書いてくれ。送り先は、下記の住所の『慣れれば簡単だよ～ん係』まで。締切は５月末日消印有効。

そうそう、住所が変わったんでみんな間違えるなよ。

住所が変わった……。違えないようにね。

のーコネ画廊

投稿も増えてきた今日この頃。でも、増えた投稿載せる場所なしのこの現状は、そろそろ何とかしたいよなぁなぁなぁ（エコー）。読者参加ゲームや、コスプレコンテストなんざ１ページじゃできないし、どうにかなりませんかねぇ（誰に向かって書いてる?）。

上のスペースが取られちまってくやしい水無月だ。しょうがないことだが、文字が多いと読みづらいよな。次回までの課題だぜ。さて、久し振りに４枚のスペースを確保したぞ。できるだけ載せるようにはしていくんで、ハガキのほうもよろしく頼むぜ。

追伸。みんなの協力のおかげで、のーコネ新聞のハガキが100枚越えたぜ。これも俺の人徳の成せるわざだな（誰かつまみだせ）。カミソリは３枚まで有効２枚刃不可。

愛知県／三剣 鈴 12P
主役と脇役を良く心得ておられる。でも、本当の主役はカー君。カケアミが凄くて降参です。

愛媛県／なるとスキスキ 11P
シェゾは、人気投票で２票しか入ってないです（泣）。結構入ると思ったんだけどなぁ。

愛知県／きりま 12P
なんか雰囲気が好きです。でも消印スタンプの洗礼をくらって汚れてしまってた（修正したけど）。

岩手県／明砂日 10P
STAGE11ってミノタウロスのとこじゃないか。そこまで行ければクリアは目前。がんばるのじゃ。

【のーコネ新聞へハガキを出せ！ いえ、出してください】 (株)コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ第一生命ビルディングまで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

編集・ライター自治区
バカ王

題字：珍宝慰闇斎
ORIGINAL CONCEPT by 胡散苦斎

TOPICS 衝撃・驚愕の事実をスクープ！ オポッサム(フクロネズミ)は忌み嫌われる害獣だった!?

■聞き手（以下、聞）「本日はBEメガで活躍中の戸塚井一さんにおいでいただきました。さっそくですが、最近ショッキングなTV番組を見たそうですね？」■戸塚井一(以下、井)「ええ、確かNHKだったと思います。内容は、ある国の大自然をメインにした、ドキュメンタリーっぽいやつでした」■聞「どうショッキングだったのですか？」■井「その番組にですね、オポッサム（北アメリカなどに生息するフクロネズミ）が出てくるんです。でも、もともとその国にオポッサムはいなくて、貨物の輸入のどさくさで他国から移ってきたと」■聞「そういう話はよく聞きますね。それから？■井「オポッサムが現地の作物を荒すんで、罠を仕掛けるんです」■聞「待ってください。オポッサムといえば、自然を守るというイメージが……■井「ところが、そこでは害をおよぼす生物でしかないんです。で、罠にオポッサムが捕まっていると、やにわに引きずり出して、そいつの頭を金づちで……ああ、もうこれ以上は勘弁してください！■聞「それでは、井一さんが心身喪失状態に陥ったため、残念ですがここでお別れです」

AWESOME POSSUM ... KICKS DR. MACHINO'S BUTT!

今回はオポッサム屠殺の再現図を掲載する予定でしたが都合により変更しました。

バカGOODS

目が痛かったので眼帯を買ったら、とんでもないネーミングでビックリ。どこがナイスなのかわかった人はレポートを提出するように。以上。

NICE EYE BANDAGE ナイス眼帯

そういえば、なんとなく匂いがナイスかも…。

◎バカ広告◎ BAKA ADVERTAISEMENT

スー◎ァミ用のを流用したとしか思えないMDパッドの広告。日本の古典的CM「象が踏んでも壊れない筆箱」に対抗した「ワニが噛んでも砕けないパッド」？

VOILÀ CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETTEZ VOTRE ... À UN COPAIN

アンビリ教授のハイソゲーマー養成講座

やあ、また登場しちゃったよ。「教授のアドバイスは当り前すぎて役立たず」って文句が多いから、今回はディープにいく。お題は「マイト＆マジックⅢ」だ。●忍者に箱を開けさせるのは不可能に近い。必ず盗賊をメンバーに入れよう。●最終的にお金は使いきれないほど溜まる。ハイアリングは早めに雇って、特定の2人を育てよう。●実はそんなに不親切なゲームぢゃないぞ。

私はこれで大学に受かった

東大プロゲーマー 灯台元暗志の場合

リーサル エンフォーサーズ
コナミ／'93・12・10発売／9,800円／16M

「僕の場合は気分転換のためSHT、しかもガンSHTにこだわりました。ストレスは最大の敵ですから。このゲームをやってからみるみる偏差値もアップ。現役で合格できたのは、リーサルのおかげかなと感謝しています。あっ、もちろん僕が使ったのはROM版ですよ」

バカ王愛読者プレゼント

後頭部も盛り

戸塚井一でおなじみの

ナショナル スキカル「Be-Cutの使い方ビデオ」を1名に！

日頃よりご愛顧ありがとうございます。突然ですが、ヘンなビデオをプレゼントします。希望者は〝希望〟と書いてBEメガ バカ王係まで。

魂の本

BE FREE! 江川達也

「まじかる☆タルるートくん」でメジャーになり、「東京大学物語」「GOLDENBOY」で観念の世界を突っ走る、江川達也のデビュー作品。めまぐるしい展開とえっちなシーンが当時中学生の私（今は22）には刺激が強すぎた。今こうして愛蔵本で読み返すと微笑ましさすら感じられるが、過去の江川作品を知らない人はぜひ読んでみよう。（スケベ大王）

今月のバ◎王ポーズ

うふ。うふふっ。へっへっへっ。ハー、ハー。ビシッ！ バシッ！ うぉらー！ この夜のことは忘れないよ、ハニー。

井一＆ヒトシ

俺の推奨馬鹿 佐々木かふー

◆キャプテン・アメリカ（データイースト）

データイーストの同名VGの移植版。正式名は「キャプテンアメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ」。

これは、以前にメガドラ（国内市場）でも発売予定があったのだが、なぜか発売を中止してしまったという、いわくつきのゲームだ。何かにつけてオーバーなリアクション（いかにもアメリカンなヤツ）や、ボス戦の前に言う熱血なセリフ、そしてデータイースト特有のゲーム展開などなど。ジェネシス版はさすがに音声も少く、背景もややさびしかったが、アーケード版の魅力を壊すことなく移植してあった。これらの中で特に私が気に入っているのはビジョンのグラフィックパターンだ。全身が白いゴムで被われているかのような色で、しかも常に腕組みしたまま歩くという、見る者の気力ゲージを根こそぎ奪う姿態にはたまらんものがあった。結局、発売中止にする理由は客観的にみたところはなかったと思うのだが、当時（今も）は海外ものをセ◎などが吟味せずに日本で（しかも大量に）出したため、海外ものに対する風当りが強かったのだ。それゆえ、良作であっても発売できる雰囲気ではなかったのだろう。「悪貨は良貨を駆逐する」って諺どおりだな。

おバカなステージ開始デモもちゃんと入っています。

Scene 1 The Avengers

ラングもいいけどアメリカもね！

よりぬき編集後記

●毎日新聞宛の投書に5時間もかけちゃいました。ジョ◯サン下赤塚店の皆さん、ごめんなさい。（井一）
●花見ってさ、とりあえず外でパーッと酒が飲めるのがいいよね。でも今年は花見のチャンスを逸したなぁ。でも花を見るわけじゃないし、今からでもやろうかなぁ（戦慄）
●男には、いつまでたってもガキなやつと、四苦八苦で一人前になるヤツの2通りがあると、どう思う。（作）
●編集長がゲームアーツから戴いてきた「ゆみみ」と「桜子」のガレージキッド（市販品）を譲り受けた。それはいいのだが、作る暇はないし作ってるところを身内に見られるのは嫌だし……。いっそうゴールデンウィークに作っちゃうか？（かふー）

募集

今日からちょっと読者のバ◎ハガキなど募集してみようかなと思ってる。ネタはなんでもいい。BEメガ編集部のバ◎王係まで送ってくれ。採用された方には、もれなく石渡健太謹製の「エコー・ザ・ドルフィン」ポップをあげる。

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言!

阿木二百

第26回　ネット型電子メディアはカラオケがもらった!

わが国の景気もようやく回復の兆しが見られ…な〜んて、まるで経企庁（経済企画庁）のような始まり方だが、もしかするとキミの小遣いにも影響を与えているかもしれないこの不況の中で、唯一盛り上がるカラオケ業界。今月は、そのカラオケと電子メディアの急接近を探ってみるゾ。

セットトップで何をする?

デスクトップ、ラップトップ、パームトップなどなど、世の中にパソコンのサイズを表す言葉は色々ある。ちなみに、この3つはそれぞれ、机に載るフツーのパソコン、膝に載る携帯型ノートパソコン、手のひらサイズの超小型マシン（電子手帳なんぞもこの部類だ）を指しているが、最近もてはやされているのがセットトップマシンだ。別名テレビトップとも言うこれは、何のことはない家庭用ゲーム機のこと。アチラではテレビ（英語で"television set"）の上に載せて使うから、コホン、こう呼ばれているんザァマスのよ（これ以外の場所にメガドラを置いている人は、今すぐアメリカを見習ってテレビの上に置くように……）。

もちろん、通は「家庭用ゲーム機」などとは言わない。お里が知れてしまうからだ。「ジャンパー」は「ブルゾン」に、「アイスクリーム」は「ジェラート」に、「家庭用ゲーム機」は「家庭用情報端末」に。これこそプロの物言いだ（ホントか!?）。

でだ、問題は、その家庭用情報端末が家庭にもたらす「情報」の目玉をナニにするかってこと。ホームバンキング（銀行サービス）とか電子掲示板（パソコン通信）とか、色々あるんだが、ま、どれもいまいちインパクトに欠けるってんで、行き着いた先がカラオケだったワケ。

CDばかりがカラオケじゃない

はは〜ん、内蔵のCD-ROMでグラフィックカラオケか何かを再生するんだろと思ったキミは若い。もちろん、それも可能だし、安上がりっぽいけど、それじゃあ今売ってる家庭用カラオケのデラックスバージョンと変わらないうえ、新しいソフトを買い続けるのは個々の家庭ではとても大変なことだから、せいぜい時々誰かの家に集まって盛り上がるのが関の山。

新曲を誰よりも早くマスターしたい。思い立った時には毎晩でも仲間とセッションが楽しめるようにしたい。とすると、わざわざ買いに出かけたり、顔見知りの家に行かなくちゃならないCDカラオケなんて、面倒になってくる。だからセットトップのカラオケは当然ネットワーク対応。ここから先は、最近阿木が小耳に狭んだ技能者の皆さんの話を適当にまとめたものだが、内容的には結構正確だと思うよ。

まず電話回線に接続するだけで、リモート・ショッピング感覚で新曲だろうがナツメロだろうが、居ながらにしてダウンロード（データを取り寄せること）することができる。そして、さらにビデオカメラを接続すれば、テレビ会議のように離れた友達と画面上でデュエットを含むセッションが楽しめてしまう。

鍵を握るMIDIとMPEG

そして、さあ、ここが核心なのだが、今書いてきたようなことはちょっと前ならば、かなり高速なISDNなどのデジタル通信網でなければ実現できないのではと言われていた。

そりゃそうだ。CD-ROMは大容量で安価なことを買われて、質のいいサウンドと、そこそこの動画を入れるメディアとして注目されたくらいで、ともかく音とビデオデータはメチャ容量を使う→通信で送るのに時間がかかる→いくら金があっても足りないの代表選手なのだからして。

じゃ、やっぱりデジタル回線かぁ。でもそれじゃあ、準備にお金がかかるし、いつになったら日本全国津々浦々規模の光ファイバーネットワークができあがるのかわからない。こりゃあ、フツーの電話回線を使ってできるかどうかが、勝負の分かれ目だってんで、注目されたのがMIDIとMPEGなのだ。

まずMIDIはMusical Instrument Digital Interfaceの略で電子楽器の制御言語だと思ってくれい。これは規格に合わせた音源データを楽器が持っているという前提で、そこに音階やら強さ速さやらの演奏データを送るってヤツだ。音源データがそれなりのサイズになるのに対して演奏データは基本的に文字データを送るようなものだから（図②）、送受信の負担が小さい。今やほとんどの音楽はMIDIベースで作られているから音質は保証済み。そこでだ。楽器を電話の向こうにあるセットトップに変えたらどうなる?　演奏データと歌詞の文字データならば十分フツーの電話回線で送れるって寸法だ。

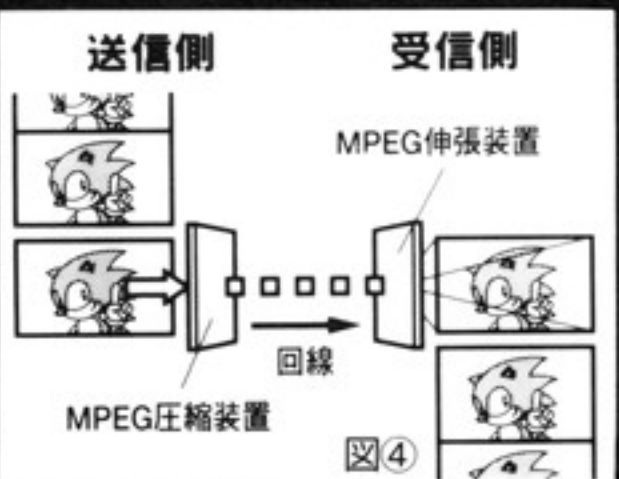
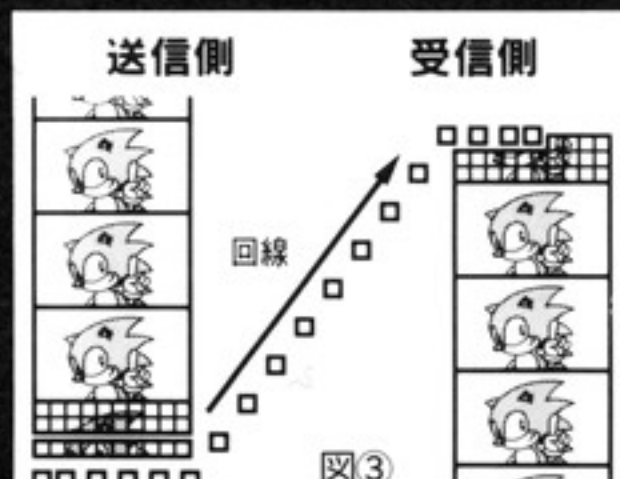
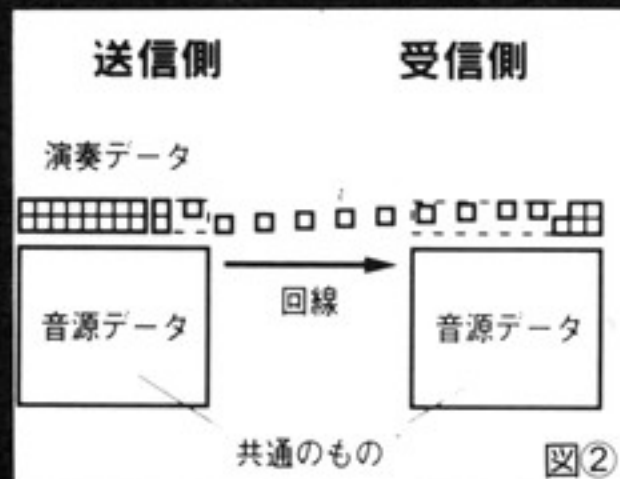
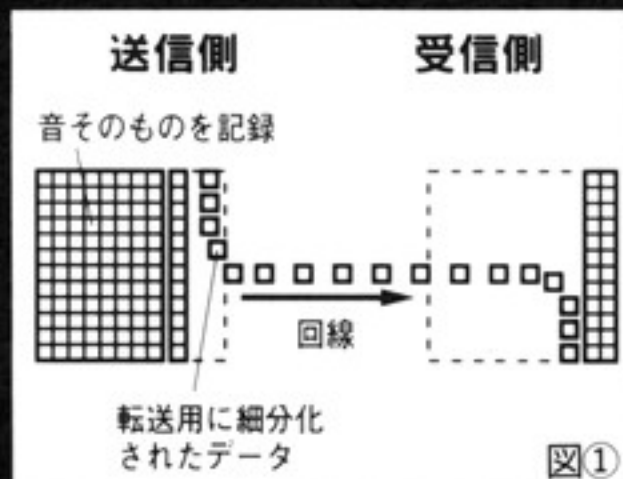
一方でMPEGはMoving Pictures Expert Groupの略で、動画の専門家グループによるビデオ圧縮再生に関する規格だ。音に比べて情報量が多い映像データを、まず圧縮して効率よく送るものだ（図④）。でも、つい最近まではMPEGのデータもやはりデジタル回線向きと言われていたのだが、どうやら普通回線で一度に4つの映画のプレビューを流しておき、視聴者が1つを選ぶとVHS並みのフルスクリーン画像が送られてくる実験も欧米では始まっているらしい。

実現のカギは超強力なMPEG再生チップを搭載したセットトップマシン（家庭用ゲーム機だね）にあり、これを使えばさっきの画面でデュエットも夢ではないってことよ。

図①　送信側／受信側　音そのものを記録　回線　転送用に細分化されたデータ

図②　送信側／受信側　演奏データ　音源データ　回線　音源データ　共通のもの

図③　送信側／受信側　回線

図④　送信側／受信側　MPEG伸張装置　回線　MPEG圧縮装置

CDのフルサンプリングをすべて転送すると、データ自体が膨大で時間がかかるが（図①）、双方に音源データを持つMIDI方式なら、演奏データを転送するだけで、あらゆる曲に対応できる。

そのまま映像データを送る場合、よほど速い転送でなければ再生スピードに追いつかない。高速でデータの圧縮・伸張ができるMPEG方式を使えば、情報量が少なくなり、簡単に転送できる。

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥薬斎

徐々に次世代機のソフト関係の話も見えてきたこの頃だけど、6月2日からのおもちゃショーでは、各社の具体策が明かされるはず。今回は、現状の問題点について考えてみるよ。

3DO、PS-X、サターンと、今年次々に発売される次世代ゲーム機ですが、いまのところどのハードが一番有利にありそうですか？　また、任天堂の新ハードに対して問題点があるようでしたら、何があげられるでしょうか？　ジャムおじさんの考えを教えてください。（東京都・佐藤学・19歳）

着々と進む各社の次世代機戦略

3DO陣営の中心的存在であるパナソニックの32ビットマシン・R・A・E・L（リアル）が登場したことで、いよいよ第3次ゲームハード戦争の幕が切って落とされた。3DOについて言えば、「これは!」という魅力のあるゲームにあまり恵まれていないこともあり、爆発力はさほどないが、とりあえず国内ではまずまずのスタートを切ったようだ。となると、後はこの秋に出るセガのサターンとソニーのPS-Xの出番を待つばかりである。

現状では、この2つのハードの動きが大いに気になるところだが、ソニーのほうは今のところ音なしの構えである。水面下ではソフトの開発も進んでいるのだろうが、とりあえず6月のおもちゃショーでビッグタイトルのソフトを発表し、勢いづいたところで、一気にハードが発売される秋まで引っ張っていこうという戦略が取られるのではないかと思われる。具体的に、どのようなソフトが出てくるのかはよくわからないが、ナムコやカプコンといった大手のソフトメーカーが参入を発表していることから見て、とりあえずアーケードで大ヒットしているゲームが顔を揃える可能性は大いにありそうだ。また、ソニーが任天堂の戦略を詳細に研究していることをふまえると、RPGの大作を発売と同時にぶつけてくることも期待できる。

一方セガ陣営はどうかと言うと、読者のみんなもよく知っているとおり、最も準備具合が目に見えるハードとして、注目度はかなり高い。サードパーティーについても、メガドライブ発売当初の頃とは異なり、有力ソフトメーカーが続々参入を表明し、力強い存在になっているのはうれしい限りだ。特にカプコン、コナミ、ナムコ、タイトー、バンダイはもちろんのこと、あのハドソンまでもが参入を表明したことは、ソニーのPS-Xに、今のところセガが一歩リードしているという印象を強めていると言えるだろう。なぜなら、セガには、現在アーケードでダントツの人気を保っている「バーチャファイター」や、「デイトナUSA」といったセガならではの目玉商品があり、これだけでもハードを引っ張る可能性が大きく秘められているからだ。一般的なユーザー層の注目を大いに集めているこの作品を、セガが今後どうアピールしていくかによっては、サターンは予想以上の伸びを見せてくれるかもしれない。

ジャンルの研究と販売流通網の強化

このように、自社の目玉ソフトもあり、サードパーティーの支援も期待されているサターンだが、ソフト戦略的に気になるところがないわけではない。その1つは、家庭用ゲーム機を考慮した戦略があるかどうかである。現在の日本のゲーム市場は、アクションゲームよりも、RPGなど、じっくり遊べるソフトのほうがユーザーのニーズが高いのだが、今のところ、そういったゲームのタイトルがサターンに見えてきていないのは、心配と言えば心配なところである。もちろん、「バーチャファイター」はアクションゲームとしては別格と言えるが、やはり大作RPGなどのタイトルがないことには、初期出荷以降、継続的にハードを売ることは難しいと言えるだろう。映像的なリアルさをウリにしたアクションやシューティングゲームをメインにした販売戦略ならば、特殊な構造を持つ日本市場では〝所詮勝てないゲームハード〟といったレッテルを貼られてしまいそうな気がする。セガが、そういった市場分析にどこまで真剣に取り組んでいくかで、今後の主導権争いも大きく変わってくるだろう。

もう一つ気になるのは、販売流通網の整備がどの程度進んでいるのかについてである。最近のメガドライブソフトは、流通の調整も良く、店頭での値崩れも以前に比べて、しにくくなってきており（これはユーザーにとってはうれしいことじゃないのかも？）、セガの地道な努力が実を結びつつあるように思う。だが、セガの製品を扱っているショップは、任天堂にまだまだおよばないのも事実である。ソフトの開発が目に見えて進んでいても、流通販売網といったダウンストリームでの具体的な戦略がしっかりしてないままでは、片肺飛行に終わる危険性は大いにある。

ハードの成功には大作RPGと販売網の整備も必要では？

©1994スクウェア

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク（株）BEEP! メガドライブ編集部「教えてジャム係」まで

エリックの連チャン道楽コラム

くぎづけゲーム体験記

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、30歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。ゲームギアに競馬ゲームが出るということで早速遊ばせてもらった。感想はＢＥＥＰ！ＧＧページに書いたのでそっちも読んでね。

EX.23 やつらが悪者になるのは当然だ！

スティーブン・スピルバーグが最新作「シンドラーのリスト」で作品賞をはじめとする7つのアカデミー賞を受賞したのは記憶に新しい。同監督はこれまでに、「ジュラシック・パーク」などSFXを駆使したファンタジー映画やアドベンチャー映画をいくつも手掛けてきたのはご存知のとおりだ。そして、どの作品も素晴らしい興行成績を修めたのに、これまで彼は作品賞を受賞したことがなかった。確かに、スピルバーグのような天才的な監督が、トーマス・キニーリーの原作を読んだ後、10年もの長い年月をこの映画の構想に費(つい)やせば、当然面白い映画が出来上がるに決まっている。でも、なぜこの映画がそんなに話題となり、なぜこんなに多くの観衆を感動させてしまうかには理由がある。それは、この映画に出てくる〝悪〟が、想像を絶するほどのものであると同時に、それが実存していたという事実にある。

「シンドラーのリスト」は、第2次世界大戦下のポーランドでナチスに迫害(はくがい)を受けた何千ものユダヤ人を救ったオスカー・シンドラーという男の話である。この時代、ヒットラー率(ひき)いるナチスはユダヤ人の最大の敵であった（ヒットラーは、恐怖政治を断行し、軍備を強化し、ゲルマン民族の世界支配を目指してユダヤ人を迫害した）。で、強制収容所で死に至る労働をしいられたユダヤ人にとって、シンドラーの「軍需工場への移動リスト」に載ることだけが、生き残れる道であったのである（とはいえ、ポーランドの南部にあるアウシュビッツの収容所では、約400万のユダヤ人が毒ガスで殺されたのだが）。この歴史的な実話を忠実に再現するために、スピルバーグは実際にポーランドでロケを行い、真実を美化しないためにモノクロで撮影を行ったという。つまり、いかに真実に迫れるかが、映画の面白さを決定する要素となったわけだ。

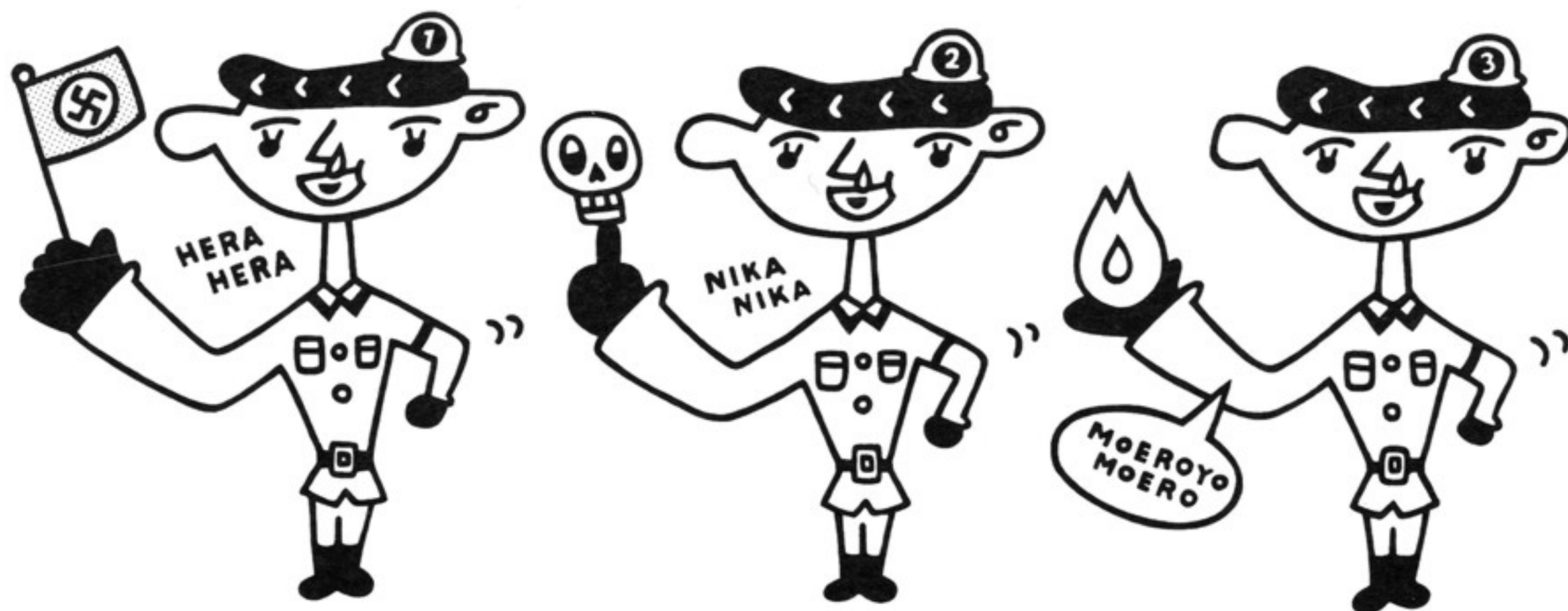
最悪の敵とそのリアリティー。敵が強ければ強いほど、物語は面白くなり、最後に敵が潰された時の壮快感といったらない。もちろん、これは映画の世界だけに言えることではなく、まさにゲームの世界にも当てはまることだろう。つまりゲームの中での敵は残虐(ざんぎゃく)であればあるほどいいのだが、その存在が信じられないようなものであってはだめだ。ヒットラーのように、残虐でリアリティーのある敵。こういった敵が、最適（？）なのではないかと思う。

例えば、スーパーファミコンのゲームの「ウルフェンシュタイン 3D」の敵は、実際のナチではないけど、服装も名前もナチを真似していて、50年前にありそうな城にこもって、世間に対して悪の行動を起こしている。ゲーム内容は、その城に入って、敵を殺すという他のゲームと似たり寄ったりの簡単なものであるのだが、プレイヤーは、実際に存在しそうな最悪の敵をヒーローになって殺さなくてはならないのだ。この「ウルフェンシュタイン３Ｄ」はグラフィックと内容は大したことないのに、かなり売れたという。その理由は、敵の性格付けに成功したからなのではないかと思うのだ。

ゲームで一番使われている敵は怪獣や宇宙のモンスターだが、ナチやナチを模倣した敵も少なくはない。もちろん「ヨーロッパ戦線」や「ファイアームスタング」のように本当の戦争をシミュレートして、ナチを敵にまわしてプレイするゲームもあるし、他にも、ナチのドイツと仲間の日本をバンバン射って殺すゲームもたくさんある。

また、「ウルフェンシュタイン３Ｄ」と似たようなゲームには「ダイナマイト・デューク」も挙げられる。これらのゲームはみんな敵のキャラクター作りに成功した例と言っても過言ではあるまい。

逆に言ってしまえば、クソゲーの要素の１つは、敵キャラが面白くないからである。もちろん「ソード・オブ・ソダン」みたいに操作性が悪い、あるいは「コズミック・ファンタジー・Stories」みたいに話自体が面白くない（と私は思う）といった理由から失敗に終わった例もあるのだが、だいたいは敵があまりにもリアリティーに欠け、別に殺しても殺さなくてもいいやと思うほどのものである場合が多い。

最近のCD-ROMゲームは映画と同じように作られるようになった。俳優がゲームのキャラクターとなり、さまざまなシーンに現れ、コンピュータによってゲームができあがる。となると悪人や敵の役割はますます重要になる。ナチのような史上最悪の〝敵〟は、現実には二度と現れてほしくないが、ゲーム上での登場はあるかもしれない。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
5月発売予定のソフト							
アウトランナーズ	13日	7,800円	セガ	RAC	16M		
ロボコップVSターミネーター	20日	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
ウインブルドン	20日	6,800円	セガ	SPT	8M		
グレイテストヘビーウェイツ	27日	7,800円	セガ	SPT	16M		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	27日	5,800円	セガ	ACT	16M	○	
F-117 ステルスオペレーション ナイトストーム	27日	9,800円	EAビクター	SLG	16M		
☆モータルコンバット	27日	8,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
6月発売予定のソフト							
FIFA インターナショナルサッカー	10日	9,800円	EAビクター	SPT	16M	PASS	タップ
☆PULSEMAN	17日	7,800円	セガ	ACT	16M		
新創世記 ラグナセンティ	17日	8,000円	セガ	A·RPG	16M	○	
チャンピオンズワールドクラスサッカー	17日	7,800円	アクレイムジャパン	SPT	8M	PASS	
☆ロードモナーク～とことん戦闘伝説～	24日	8,800円	セガ	SLG	16M	○	マウス
大航海時代Ⅱ	24日	11,800円	光栄	SLG	16M	○	
チャックロックⅡ	24日	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
餓狼伝説2 新たなる闘い	24日	9,800円	タカラ	ACT	24M		6B
★スーパーストリートファイターⅡ	下旬	10,900円	カプコン	ACT	40M		6B
美少女戦士セーラームーン	下旬	8,800円	マーバ	ACT	16M		
7月発売予定のソフト							
ズールのゆめぼうけん	15日	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
ハイブリッドフロント	22日	未定	セガ	SLG	16M	○	
ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット	下旬	8,900円	ヴァージンゲーム	SPT	16M		
★Jリーグプロストライカー2	未定	7,800円	セガ	SPT	16M	○	タップ
NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ	未定	9,800円	EAビクター	SPT	16M	PASS	
8月発売予定のソフト							
パノラマコットン	上旬	9,500円	サンソフト	SHT	20M		
ラングリッサーⅡ	上旬	9,800円	メサイヤ	SLG	16M	○	
発売日未定のソフト							
デモリションマン	未定	未定	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ダイナマイト ヘッディー	未定	未定	セガ	ACT	16M		
★ドラゴンスレイヤー英雄伝説	未定	未定	セガ	A·RPG	16M	○	
★ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	未定	未定	セガ	A·RPG	16M	○	
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
再販予定のソフト							
ドラゴンズリベンジ	6月10日	7,800円	テンゲン	PIN	8M	PASS	
V・V(ヴイ・ファイヴ)	6月10日	7,800円	テンゲン	SHT	8M		
マーブルマッドネス	6月24日	6,800円	テンゲン	ACT	8M		マウス
ガントレット	6月24日	7,800円	テンゲン	A·RPG	8M	PASS	タップ

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
5月発売予定のソフト					
仮面ライダーZO	13日	7,800円	東映ビデオ	ADV	
ロードス島戦記～英雄戦争～	20日	7,800円	セガ	RPG	
モータルコンバット完全版	27日	6,800円	アクレイムジャパン	ACT	
6月発売予定のソフト					
ドラゴンズ・レア	3日	6,800円	セガ	ADV	
☆WWF マニアツアー 来日記念限定版(仮)	24日	6,800円	アクレイムジャパン	SPT	
7月発売予定のソフト					
スターウォーズ レベル・アサルト	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
パワーモンガー	未定	8,900円	EAビクター	SLG	
シャイニン・グフォースCD	未定	未定	セガ	RPG	
発売日未定のソフト					
シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
アフターハルマゲドン外伝エクリプス	未定	未定	セガ	RPG	
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG+RPG	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	未定	未定	セガ	RPG	
スーパー大戦略3(仮)	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	
LUNAR ETERNAL BLUE	未定	未定	ゲームアーツ	RPG	
ノスタルジアⅡ PRESENCE	未定	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
ポップンランド	未定	未定	シュールド・ウェーブ	ACT	

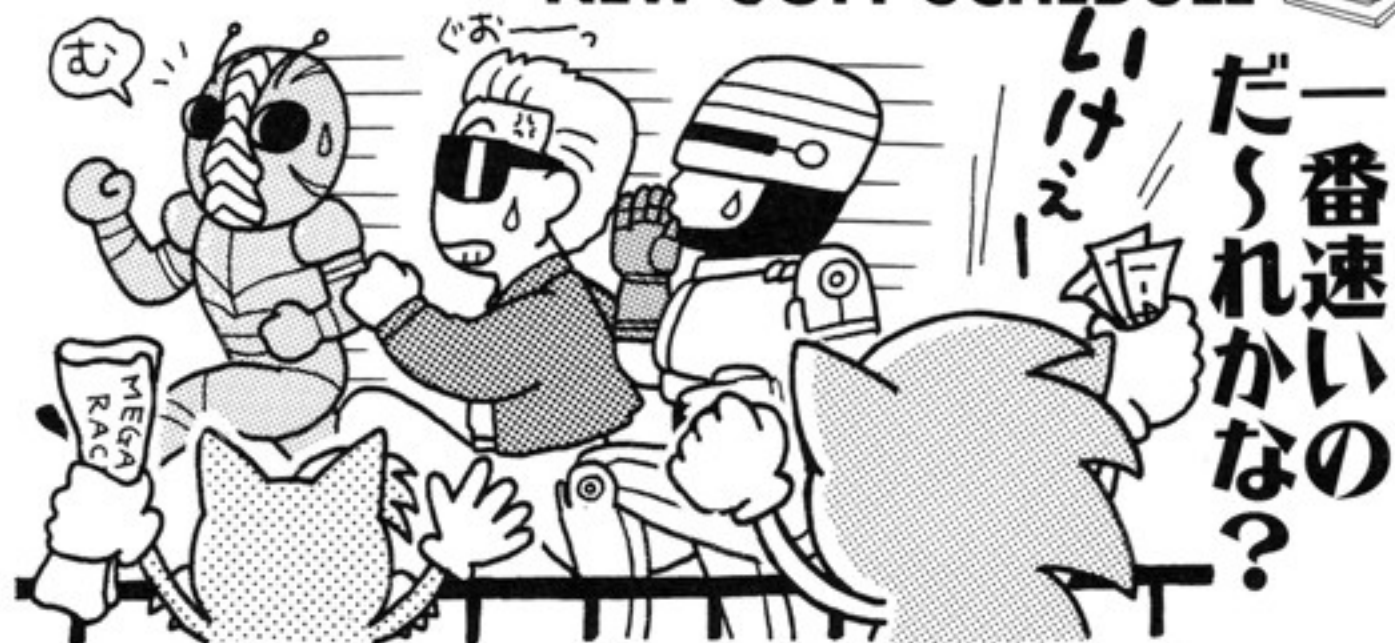
メガLD MEGA-LD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
5月以降発売予定のソフト					
HYPERION	25日	9,800円	タイトー	SHT	
★ZAPPING・殺意	8月	未定	パイオニアLDC	ETC	
MELON BRAIN	今夏	未定	パイオニア	ETC	
発売日未定のソフト					
GOKU	未定	未定	パイオニア	ETC	

ACT:アクション/RPG:ロールプレイング/SHT:シューティング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
PIN:ピンボール/A・RPG:アクションロールプレイング/QIZ:クイズ/VCS:ビジュアルカンバセーションソフトウェア/VIC:バーチャルシネマ/ETC:その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトルに変更があったものです

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
5月発売予定のソフト							
魔導物語Ⅱ ～アルル16歳～	20日	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
ワールドダービー	27日	4,980円	CRI	SLG	4M	○	通信8P
エイリアン3	27日	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
6月発売予定のソフト							
とられてたまるか!?	3日	3,800円	セガ	ETC	4M		
★ロボコップ3	24日	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
★アダムスファミリー	24日	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
★スマッシュTV	24日	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
7月発売予定のソフト							
ズール	15日	3,800円	インフォコム	ACT	2M		
JリーグGGプロストライカー'94	未定	4,800円	セガ	SPT	4M	○	通信2P
8月発売予定のソフト							
★コカ・コーラキッド	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
発売日予定のソフト							
★ガンスターヒーローズ	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
剣勇伝説YAIBA	未定	未定	セガ	ACT	未定		

BEメガ編集部 チェーック!!

「スーパーストⅡ」が40メガで来月急きょ発売なんてビッグニュースもあれば、6月2日から（一般入場は6月4～5日）のおもちゃショーでは、ついにサターン版の「バーチャファイター」も、お目見えするとあって、セガのパワーを感じる今日この頃だよね。

来月はここらへんの最新情報以外にも、コナミの話題作が連発して飛び出すとか、RPGの超話題作や、トレジャーの意外な新作の発表など、今からパワー全開でハチ切れそうなのだ。また当日のおもちゃショー会場には、アトラスの「豪血寺一族」が正式に出る他、これ以外の大手メーカーからも急きょ新情報が飛び出る可能性もありそうだぞ。注目のPS-XやFXなどの次世代機の発表もあるようだから、要チェックだね。

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

セガ
今月は対戦ゲームでGO!! レース、テニスにボクシング。お好みの対戦にハマってください。そして真打ち登場「ソニック3」。速い・安い・面白いと3拍子そろって必ずGET!! 先月の特集でGGをほしくなっちゃった人には「魔導Ⅱ」などいかがスか!?　（竹崎）

カプコン
さて、もう知っている人も多いと思うけど「スーパーストリートファイターⅡ」がMDに移植されることが決定したぞ!! パチパチパチ。気になる内容は、BEメガ誌上で随時紹介していくぞ。決してメガドライバーの期待を裏切らないデキになるので、ワクワクして待っててくれ!!

ゲームアーツ
私の大好きなメガCD「うる星やつら―ディア マイ フレンズ―」が発売になりました。こたつ猫に大根をあげたり、タコ太鼓でタコを踊らせたりして、かわいいアクションを楽しんでね。来月のT.O.Yショーでは、いよいよ「LUNARⅡ」の発表です。見に来てね。

光栄
大人気ゲーム「大航海時代Ⅱ」がメガドライブでついに登場だ。世界の海を舞台にした華やかな冒険が楽しめるぞ。ロマンあふれるこのゲームをぜひプレイしてほしいね。それからCDの「大航海時代Ⅱスペシャルエディション」。これ1枚あれば、もっとゲームが楽しめるぞ!

インフォコム
「ナイジェル・マンセルF1チャレンジ」で業界に参入しましたインフォコムです。第2弾の「ズール」はMD、GGともに7月15日発売します。それとGG用携帯用バッテリーアダプターとキャリングケースも7月くらいに発売予定。これは大注目! 値段もできるだけ安くするよ。

アクレイムジャパン
ん～このオリエンタルな雰囲気がじつにイイ。ついにモータルコンバット「完全版」発売と聞いて、どこが完全版か知りたいキミ! 期待して待っててくれ。メガCD版にはオープニング部にモータルのプロモーション映像がバッチリ入っていて6,800円とお得!　（サブゼロ）

ヴァージンゲーム
春が来て、もうすぐ夏。夏休みはどこへ行こうなんて考えるヒマもないくらい忙しい。「ロボコップVSターミネーター」に続き、「チャックロックⅡ」「ザ・ストリートバスケットボールジャミット」といっぱい。でもやっぱり夏休みはどこかへ遊びに行きたいですよねー!（カサ）

CRI
今回「ワールドダービー」のグラフィックを担当した、まーくんです。やはり4メガという容量の枠に収めなければならないため、写真取り込みはG1制覇の1枚だけに絞り、でけるだけ絵のサイズが小さくなるように"プチプチ"1ドットごとに魂を込めました。ぜひ買ってね。

コナミ
いよいよ来月開催の'94東京おもちゃショー。今年のコナミの力の入れようは、そのまま新作のラインナップで感じていただけるとは思いますが、それだけじゃありません。みんなが楽しみにしているイベント企画も盛りだくさん。百聞は一見にしかずだ。来場待ってるよー。

EAビクター
Jリーグも熱戦が続いてますが、私の応援してる横浜マリノスはなぜか低迷続き。マリノス戦の後の悔しさを「FIFAインターナショナルサッカー」で晴らす毎日。よーし、ディアスのシュートが決まったあぁ…はっ、思わず現実から逃避してしまった…。負けるなマリノス!

タイトー
タイトーが贈るレーザーアクティブの3Dシューティングゲームの第2弾が登場。その名も「ハイパリオン」!! 今回は全8ステージを用意し、2人同時プレイが可能となっている。高品質CG映像で作られた3次元宇宙空間に続々と登場する敵を迎撃しよう。

ビクターエンタテインメント
現代社会はストレスがとてもたまりやすい。特に日本はそうらしい。大人でなくても同じだ。昔ラジオである人が、男子高校生が気に入る音楽をやりたいと言っていた。前谷はミュージシャンではないが、今同じ気持ちだ。ストレスと言うより、怒りと言ったほうが正しいか。

パイオニア
レーザーアクティブソフトも続々と発売されてるけど、「バーチャルカメラマン2」はもうプレイしたかな? 大好評の前作から、今度はド迫力の「3D」で美女が見れちゃうんだ。今後も3D対応ソフトを充実させる予定なので、「3Dゴーグル」はやっぱり「買い!」ですよ。

メサイヤ
いよいよ今月からシナリオ紹介も始まったラングⅡ。そこで読者のみなさんにお願いがある。ソフト発売後の企画を提案してほしいのだ。最小ターン競争でもいいけど、もっと面白いことをやりたいと思ってる。採用者には豪華景品をあげちゃうよ。メサイヤまで直接送ってね。

【メーカー伝言板募集中!】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ!というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BEメガ』編集部の担当編集者に言ってくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例1）
年齢12歳の場合
（例2）
MDソフトの所有本数は？
31本の場合

1 性別　①男性　②女性

※**2** 年齢

3 学校・職業

①小学生　②中学生　③高校・高専生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪自営業　⑫公務員　⑬アルバイト　⑭主婦　⑮その他

※**4** MDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤GAME ON!　⑥覇王　⑦メガドライブFAN　⑧Theスーパーファミコン　⑨ED　⑩ゲームウォーカー　⑪LOGIN　⑫HIPPON SUPER　⑬ゲーメスト　⑭ゲーム遊　⑮ゲームボーイ　⑯BEメガだけ

6 本誌で面白かった記事をあげてください(いくつでも)。

7 本誌で面白くなかった記事をあげてください(いくつでも)。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④NEWS&INFORMAITION
⑤BE MEGA RACING FREAK
⑥THE SCENE OF JLEAGUE
⑦特報　スーパーストリートファイターII
⑧特報　ドラゴンスレイヤー英雄伝説
⑨特報　ドラゴンスレイヤー英雄伝説2
⑩特報　ラングリッサーII
⑪新作スクランブル
⑫AM二研EXPRESS
⑬餓狼伝説2
⑭ダイナマイト　ヘッディー
⑮美少女戦士セーラームーン
⑯アウトランナーズ
⑰ぴーぷるランド
⑱遊星セガSTADIUM
⑲トレジャー　ファクトリー
⑳サードパーティーやりたい放題
㉑コナミのおへや
㉒LUNAR EXPRESS!
㉓ソニック通信
㉔のーコネ新聞
㉕バ王
㉖マルチメディア宣言
㉗ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉘エリックのくぎづけ!ゲーム体験記
㉙ラグナセンティ
㉚ハイブリッド・フロント
㉛ロボコップVSターミネーター
㉜FIFAインターナショナルサッカー
㉝パノラマコットン
㉞グレイテストヘビィウエイツ
㉟ウインブルドン
㊱F-117ステルス
㊲モータルコンバット
㊳レーザーアクティブライブラリー
㊴特集 '94SEGA WELCOM TO THE NEXT LEVEL
㊵LUNAR ETERNAL BLUE
㊶シャイニングフォースCD
㊷レベルアサルト
㊸うる星やつら
㊹ロードス島戦記
㊺仮面ライダーZO
㊻F1 HEAVENLY SYMPHONY
㊼BEEP! GAMEGEAR
㊽サンダーバーズARE GO! GO!
㊾BEメガ裏技リーグ
㊿OH! NEOGEO
51 綴じ込み付録　ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

8 あなたが今後買うことを予定しているゲーム機をマークしてください。（いくつでも）

①セガ・サターン
②ソニー・PS-X
③NEC・FX
④パナソニック・リアル
⑤レーザーアクティブ
⑥ワンダーメガ（M2を含む）
⑦メガCD
⑧ゲームギア
⑨スーパーファミコン
⑩ハードを買う予定はない

9 あなたが持っているマシンを教えてください(いくつでも)。

①メガドライブ(2を含む)
②MEGA-CD(2を含む)
③TERADRIVE
④ワンダーメガ(M2を含む)
⑤レーザーアクティブ
⑥ゲームギア
⑦ファミコン
⑧スーパーファミコン
⑨ゲームボーイ
⑩PCエンジンシリーズ
⑪NEOGEO
⑫R・E・A・L(3DO)
⑬X68000
⑭FM TOWNS(マーティーを含む)
⑮PC-9801シリーズ
⑯マッキントッシュ
⑰その他

10 これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください)。

①アフターハルマゲドン外伝エクリプス
②イース・マスクオブザサン(YsIV)
③インディ・ジョーンズ　アトランティスの運命
④NBAプロバスケットボール'94ブルズVSサンズ
⑤エイリアン3
⑥餓狼伝説2
⑦サージングオーラ
⑧ザ・ストリート・バスケットボールジャミット
⑨Jリーグプロストライカー2
⑩シャイニング・フォースCD
⑪シャドー・オブ・ザ・ビースト2　獣神の呪縛
⑫シャドウラン
⑬新創世記ラグナセンティ
⑭スーパーストリートファイターII
⑮ジョー・モンタナ　フットボール
⑯スーパーブランディッシュ
⑰スーパー大戦略3（仮）
⑱スターウォーズレベル・アサルト
⑲ズールのゆめぼうけん
⑳WWF　マニアツアー来日記念限定版
㉑大航海時代II
㉒大封神伝
㉓チャックロックII
㉔チャンピオンズワールドクラスサッカー
㉕沈黙の艦隊
㉖テクノ・クラッシュ（仮）
㉗デモリションマン
㉘ドラゴンスレイヤー　英雄伝説
㉙ドラゴンスレイヤー　英雄伝説II
㉚ドラゴンズ・レア
㉛ノスタルジアII PRESENCE
㉜ハイブリッドフロント
㉝PULSEMAN
㉞パノラマコットン
㉟パワードリフト
㊱パワーモンガー
㊲美少女戦士セーラームーン
㊳FIFAインターナショナルサッカー
㊴ダイナマイト　ヘッディー
㊵マルチプレー・ベースボール（仮）
㊶夢幻の如く
㊷ラングリッサーII
㊸LUNAR ETERNAL BLUE
㊹ロードモナーク～とことん戦闘伝説～
㊺ローリングサンダー3

4月号 読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
東京都・藤崎杜夫、北海道・河内りょう、茨城県・門田猛
愛知県・山本結子、福島県・青木克史
愛媛県・岡田秀雄、長野県・瀬川真紀、島根県・田中丈尋
大阪府・重田 櫂、静岡県・飯田美弥
熊本県・矢部広見、千葉県・石崎佑弥、神奈川県・越宣一
新潟県・米谷準、広島県・安川達夫
福岡県・梅津和久、京都府・島田千里、群馬県・水本唯彦
東京都・三枝令夫、山口県・佐伯遼太郎
宮城県・二宮光太、神奈川県・白鳥洋男、奈良県・向井晃
兵庫県・宇野貢、埼玉県・山岸祥吾
北海道・橋本陽菜、青森県・高崎克己、大阪府・鍋田逸朗
神奈川県・栗山潔、鹿児島県・早乙女賢治

②お好みゲームギアソフト（5名）
長崎県・森下正樹、岐阜県・小林理恵、千葉県・田中健作
富山県・末岡透、岡山県・藤本豪

③「ぷよぷよ」文具セット（5名）
山梨県・小西幸司、東京都・相澤麻衣子、愛知県・福地育夫
大分県・首藤比呂志、秋田県・三宅太一

④「竜虎の拳」文具セット（5名）
高知県・平木和宏、福井県・吉川淳也、大阪府・西田沙織
兵庫県・小松浩平、栃木県・鈴木紀夫

⑤多機能パッド「達人」（3名）
埼玉県・布施春生、静岡県・岩村豊、福岡県・合屋誠一郎

⑥ファンタシースターの世界（10名）
東京都・小椋明美、兵庫県・中西由紀子、兵庫県・藤原修
兵庫県・井上弘樹、北海道・脇坂祐輔
兵庫県・味田潤、千葉県・長谷川祐介、埼玉県・岡田宇広
神奈川県・石亀英治、宮城県・寺井由美子

⑦パイオニアオリジナルテレカ（3名）
北海道・結城夏美、兵庫県・浅野功、香川県・石橋志朗

BE-MEGA HOTMENU PART2

BEメガホットメニュー

新創世記ラグナセンティ

仲間になる動物をチェック！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●セガ
●6月17日発売
●8,000円
●A・RPG
●16M+B・B

新創世記 Ragnacenty ラグナセンティ PUSH START BUTTON ©1994 SEGA/NEXTECH

動物達の力を借りて突き進め！

発売も間近に迫った話題作「新創世記ラグナセンティ」。前回に引き続き、ゲーム内容をじっくり紹介するぞ。ところで、このゲームを進めるうえでもっとも重要になるのが仲間となる動物達。数多くの動物が仲間になるが、その中の2匹までを一緒に呼び出して使える。彼らの特殊な能力を使えば、主人公を助けてくれる。お金で雇える動物もいるぞ。

動物は同時に2匹まで呼び出すことが可能。組み合わせによっては、特殊な効果もあるとか……。

勇者アモンは、ストーリー上大切な役目を果たす。人間の子供達には人気の高い勇者も、動物達の目には、どのように映っているのだろうか。

スタートボタンを押せば、このオプション画面が表示される。仲間にした動物達の呼び出し、解除のほか、ゲームのセーブもできるぞ。

主人公が名人に教わることで使える「剣飛ばしの技」。ペンギンがいれば、この技に氷のパワーが加わり、強化される。

主人公の家で飼っている犬のぽち。主人公とは熱い友情で結ばれており、何かと主人公のためにつくしてくれる。敵に噛みつき、動きを止められる。

新社名ネクステックで開発快調！

ガゥ・エンタテインメント改めNEXTEC。ところでNEXTECHってどんな会社!? と、いうことでさっそく取材に行ってきたぞ。
「エクスランザー」を制作中、ガゥは今後のビジョンをいろいろ考えていた。そしてその頃から32ビットマシンの噂が業界内に広まってきて、ガゥのほうにもセガから次世代ゲームの制作のアプローチがきた。開発体制の充実やラインを増やすことなどを話し合い、その結果、セガグループとして新会社を作ることがまとまった。社名はNEXT TAKEとTECHNOLOGYを掛け合わせてネクステック。次世代の遊びの創造がコンセプトだ。そして今回、ガゥからの継承ながら1作目として「ラグナセンティ」をリリース。作り手自身がユーザーの気持ちを忘れないことを基本に楽しみながら作った作品とのことだ。

NEXTECH

新創世記 Ragnacenty

ゲームの序盤から中盤の名シーンを大紹介

このゲームでは、街や海岸などの要所こそアクションシーンだが、要所間の移動は単純化されたシミュレーション風画面が採用されている。各要所を説明する前に、シナリオの導入部分を簡単に説明しておこう。14歳の誕生日を迎えた主人公のコロナは、剣をとって修行の旅に立つ。ラフレシアの訓練場で修行を積み街に戻った主人公だったが、不思議なことに占い師によって、人間の言葉が使えなくなってしまう。そのかわり、動物の言葉がわかるようになり、ペットであるポチとともに、占い師を探す旅に出るのだった。

カーニバルで出会った占い師が、主人公コロナの人生を大きく変えてしまう。言葉を失うが、しだいに動物達の温かさや人間の傲慢さを知ることになる。

アネモネ海岸

歩くとペタペタ足跡が付く砂浜。ところどころに落とし穴やアイテムが隠れているぞ。この海岸には、数多くの動物達が住む、ウォーターリリーという街がある。ここで重要な点は2つ。1つは、象に物を持つ技を教わること。もう1つは、岩の向こうから聞こえてくる、動物の声の正体をつかむことだ。

象に技を教えてもらうのは、そんなに難しいことではない。象の助言にしたがって物を持つよう努力すると、自然と持てるようになる。

岩の向こう側は、強風が吹き荒れる危険な場所だ。この強風にあおられると、思うように動けなくなるが、その強風を逆に利用して、通常ジャンプできない場所に進むこともできる。

こうして先に進むと、タコのようなボスが出現。ボスの頭部には、助けを求める声の主、ペンギンの姿が。このボスを倒せば、ペンギンは少年について行くことを決心してくれる。さらに先、ホットデイジーへ向かおう。

強風に注意

左右交互に吹く強風。追い風を利用して、少年のジャンプ力をグンとアップさせよう。

アネモネ海岸は行楽地でもあるのか、なぜかどこかで見たハリネズミの姿を発見。「ヤケドするぜ」とか言っているが、実際には触ってもヤケドしないのでご安心を。

ボスらしきタコの化けものは、主人公と同じように動物を味方につけている。8方向に広がる氷状の弾に当たらないように、よけながら戦おう。

ボスを倒せば、アタマの上に乗っているペンギンが仲間に。剣飛ばしの技と併用して、アイスアタックが使えるようになり、心強い。

ホットデイジー

上空から火山岩が飛んでくる、とても危険なエリアだ。しかもこの火山岩、着地と同時に分裂するからタチが悪い。無理によけようとするより、何も考えずにガンガン突き進んだほうがいいだろう。

途中にかかっている吊橋のようなものは、一度乗ると崩れてしまうので、後戻りはできない。上空からは炎の龍が襲ってくるが、通常の攻撃や剣飛ばしでは倒せない。炎と言えば氷。そう、先ほど仲間にしたペンギンが、さっそくここで役に立つのだ。

後半にある溶岩池は、残念ながら今までのように、強引に突破することができない。ここでももちろん、動物達の力を借りることで突破が可能になる。この先はすぐ出口になっているぞ。

乗ると崩れる吊橋、落ちてくる火山岩などを、アクションゲーム感覚でかわしていこう。

ペンギンがいないと進めないぞ

この溶岩池が問題。ジャンプで飛び越すには、ちょっと距離がありすぎる。

バーンデイジー

せっかくホットデイジーを抜けてきたのに、また溶岩池がジャマで先に進めない。手前にある洞窟に入るしか、手はなさそうだ。

洞窟の内部は、広大な迷路になっている。しかも迷路は多重構造になっており、階段を使って階層を上下する。さらにこの階段がクセモノ。最初から表示されているわけではなく、剣で切って、または剣飛ばしを使って初めて、姿を現すのだ。

このダンジョンの最深部に潜むのは、かなりヘンなボスだ。ピーナツのような体のボスは、多くのピーナツに分裂し、シャッフルされる。本物のボスは1つだけ。ニセモノを攻撃しても無効なだけでなく、少年のダメージになってしまう。動態視力をするどく駆使すれば、簡単に倒せる。

パペットマスターを発見!!

迷路の創造主であるパペットマスターの姿も見られる。しかし倒すことも、戦うこともできないようだ。

箱を見つけたらとりあえず攻撃してみよう。階段が出現するぞ。いろんな仕掛が豊富だね。

赤く光っているのが本物。この後で緑に変わり、シャッフルされるので、本物を目で追え。

アイリス地方

やっとのことで、人が住んでいる街を発見。しかし少年は、いまだに人間の言葉がわからないままだ。この街には、勇者アモンも来ているようだが、暴れまわるだけの勇者に対し、動物達は不愉快な思いをしている。

さらにここには、動物達の住むミディアムリリーという村がある。この村の東には、ウサギが仕切っているレース場がある。カートに乗って、チーターとレースができるのだ。レースでチーターに勝てば、チーターを仲間にできるという特典付きなので、もちろん挑戦しよう。ちなみにこのウサギ、かなりアコギなまねをしているようなので、そのへんの事情をチーターに聞いてみると、何かいいことがあるかもしれないよ。

ここにはさらに、マジックローズという村もある。

人間達には讃えられている勇者だが、動物達が人間と同じように良く思っているかと言うと、そうではない。

チーターとレースもできる

まともに戦ってもチーターには勝てない。彼を仲間にするためには、話を聞くのが一番の近道だ。

不思議な雰囲気が漂う、マジックローズの村。ここには、人間にモンスターと呼ばれている一家が暮らしている。

ある事件をかたづけると、なんとイモムシまでもが仲間になってしまう。果たしてイモムシの能力とは、いったいなんだろう。

カメリア砂漠

マジックローズを南に進むと、カメリア砂漠に出る。この砂漠はとんでもなく広く、しかもトラップがそこかしこに仕掛けられている。砂漠のトラップのうち、もっとも手ごわいのが、アリジゴクと消える壁だろう。

まずアリジゴクについて。一見ただの丸い穴にしか見えないが、ここに入ると少年の動きが操作不能になってしまう。惰性にまかせて進むしかなくなってしまうので、行きたい場所に行くことが困難だ。

次は消える壁について。よく画面を見ると、壁のところどころに導火線のようなものがあることに気づくはずだ。この壁こそ問題の消える壁で、この導火線につながった赤いブロックを攻撃すれば、ジャマな壁は消えて先に進めるようになる、というわけ。

この砂漠の西では、文明の跡らしい遺跡を発見できる。もちろん遺跡には、人間が生活しているような雰囲気はなく、とうの昔に使われなくなったのであろう、朽ち果てた建物が多数あるだけだ。ここにも何か秘密があるのだろうか。

アリジゴクにはまってしまうと、思うように移動できなくなる。ジャンプで飛び越せ。

入り口には、ちょっとしたパズルが用意されている。導火線に赤いブロックを接続してから、赤いブロックを攻撃すれば、壁は消えてしまう。

砂漠の中には、実は動物達の住む村もある。ここにはなんと、恐竜もいるのだが……。

謎の遺跡を発見!!

この後はこんな場面が舞台になるぞ

カメリア砂漠に来るまでに、いろいろな情報を入手しているはずだが、その中でも気になるのはバベルの塔についての情報だ。

なんでも人間達が、天上界まで届くように建て始めたらしいのだが、それが途中でなぜか中止されてしまっているというのだ。なにか事件の匂いがする。

もちろん、占い師についての情報もある。少年が占い師に会えるのははたしていつ!? 少年は、言葉を取り戻すことはできるのか!?

動物達と心を通わせた主人公の冒険は、まだまだ続く……。

6月17日の発売を控え、来月もさらに突っ込んだ紹介をする予定なので、首を長くして待っていてほしいぞ。

バベルの塔に関する、気になる情報を入手。カメリア砂漠の近くにある。

謎の巨大な穴。この穴の近くに、占い師が足を運んでいたらしい。お金さえ払えば、植物が情報をくれるぞ。

仲間になる動物をチェック!

このゲームを進めるうえで大切なことは、動物達を数多く仲間にすること。しかしそれだけではなく、いかに状況に合った仲間を呼び出すかも、とても大切なことだ。たとえば、大きな穴を飛び越えるにはチーターの足の早さが有効だし、敵の攻撃が激しいときはバリアになるコウモリなどを使うと便利だ。

チーター

犬

最初は足が遅い少年も、チーターのおかげで足速になった。行動範囲が大幅に広がるぞ。

次号、続報を待て!!

ハイブリッドフロント

ゲームの世界観が明らかになった!!

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

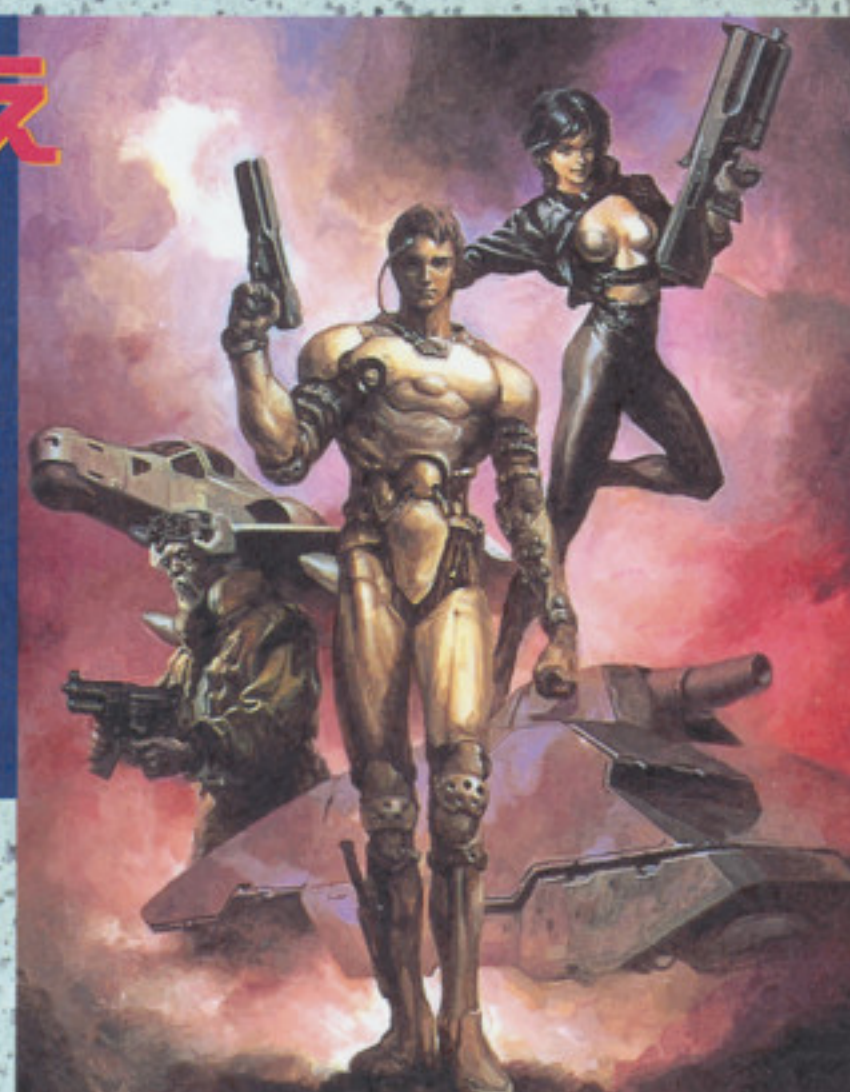
●セガ
●7月22日発売
●価格未定
●SLG
●16M＋B.B

THE HYBRID FRONT

© SEGA 1993/MASAHIRO NODA/ONIRO CO.

コクーン、PETO軍を交えた3つどもえの戦いはこんな設定から始まるのだ!!

今回はゲームのストーリーや世界観を中心に紹介していこう。ことの発端は、運び屋が入手した1枚のデータディスクだった。

このディスクは何やら非常に重要なものらしく、これを破壊せんとする「軌道企業国家連合体」(コクーン)との熾烈な戦いが始まる。しかもコクーンの用意周到な罠によって、運び屋はコクーンだけでなく「統一地球条約連合」(PETO)をも巻き込んだ3つどもえの戦いとなる。ゲームは、このディスクの内容究明のため、砂漠地帯から地球規模の戦い、そして宇宙へと展開されていくのだ！

運び屋達の前に立ちはだかるコクーンとPETO軍のボス達

カーズン・ボルト

冷酷非情で、しかも計算高いコクーンの指揮官。フロッピーディスク破壊のため、ゲームの最初から登場し、運び屋達と戦う。蛾のように運び屋をつけ狙う。

エド・クーパー

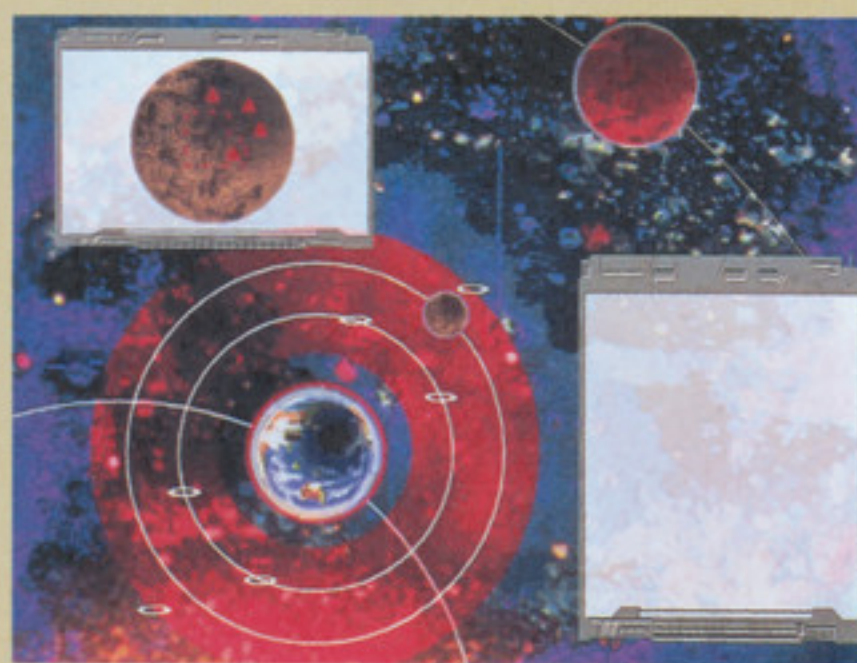
カーズンの仕掛けた罠によって、PETO軍をも敵に回すことになるのだが、このコクーンの人物として登場する。せっかちで大ざっぱな性格が特徴。

ハイブリッドフロントを取りまく、バックグラウンド

砂漠地帯の小規模な戦いも、フロッピーディスクの内容究明のため、世界をそして宇宙をまたにかけた戦いへと発展する。下のマップは、それらの重要な戦闘拠点となる場所だ。

地球上マップ

ゲーム序盤は、この地球が舞台となりシナリオが展開される。PETOの名称(統一地球条約連合)でもわかるように、地球のほとんどがPETOの勢力下に入っている。このPETO勢力のすき間をぬって序盤から、コクーンが運び屋たちの抹殺のために暗躍する。

太陽系マップ

ゲーム後半のシナリオの舞台となるのが、この太陽系マップだ。コクーンを中心にPETOや地球各国の支配地などが各惑星に点在する。太陽系は勢力混在といった感じなのだ。

シナリオによって、マップの雰囲気がガラリと変わる!!

シナリオ一「血煙のシルクロード！」では、砂漠地帯での小規模な戦いが繰り広げられるのだ。

これは市街戦のマップ。敵ユニットにもヘリが登場と、ゲームの難易度が上がっているのがわかる。

このシナリオは、なんと博物館の中での戦いだ。敵のユニットの中には自動警戒システムが登場!!

「ここか…
博物館って言うより基地だね」

いよいよゲームも後半。ついにストーリーは宇宙での戦いとなる。どんな戦闘なのかはお楽しみ。

シャーリラとポールを助ける仲間達

このゲームは、従来のユニット主体のゲームと違い、個性豊かな仲間の活躍といった、人間臭さが浮き彫りにされている。その強烈な個性の持ち主達の中から、シナリオ序盤に登場する７人を紹介してみよう。

シャーリラ

年齢26歳。女性。シルクロード・ハイウェイを根城とする運び屋グループのリーダー。最初から登場する。

ポール・シムノ

年齢不詳。男性。シャーリラとともにシルクロード・ハイウェイを根城とする運び屋の一員として活躍している。

冴目玄之丞

年齢56歳。男性。ピーターと組んで各地のＰＥＴＯがらみの紛争解決に現れる熱血老人。

ピーター・ケイン

年齢28歳。男性。反コクーン戦闘部隊の生き残り。カルカッタ騒動で玄之丞に出会う。

朴正仙

年齢25歳。女性。レクサス通商団の翻訳を勤めていた。上品な顔立ちの東洋系美女。

ジン・ヌー

年齢21歳。男性。サイモンのトレーラを盗んで捕まったところから運び屋の見習いとなった青年。

サイモン・クウ

年齢42歳。男性。企業と対立する少数国家を渡り歩いてきた元傭兵教官。寡黙で古いタイプの兵士。

シナリオ3までに登場するユニット

ここでは、ゲーム中に登場するユニットと、その性能を紹介しよう。ゲーム全体から見るとこれらのユニットはほんの一部だ。航空ユニット、航宙ユニットも後半には登場するので楽しみにしてくれたまえ。

運び屋シャーリラ達のユニット

戦闘ジャケット　歩兵
一番クラスの低い歩兵ユニット。

戦闘ジャケット改　戦闘歩兵
対装甲車両の武器を装備しパワーアップ。

クロウラー　装甲車両
不整地走行用の初期型軽装甲トラック。

クロウラー2型　装甲車両
クロウラーの後継機。装甲を強化している。

レインディア　装甲車両
クロウラーを機動的にし、追撃砲を搭載。

ウーファング　装甲車両
90ミリ砲を登載した本格的軍用装甲車両。

コクーン（賊）側ユニット

戦闘スーツ　戦闘歩兵
間接攻撃ができる手りゅう弾に注意。

戦闘スーツ3　戦闘歩兵
グレネードガンでパワーアップしている。

オーヴァヘッド　一般車両
機動性の高い車両。ショットガンに弱い。

エアヘッド　一般車両
オーヴァヘッドのパワーアップタイプ。

ガブリルコ　装甲車両
軍用タイプの装甲戦闘車両。

シュネレーヴェ　歩兵戦闘車
20ミリカノン砲を登載した歩兵戦闘車両。

ハーゼ　一般車両
移動力に優れる偵察型軽車両ユニット。

ディガイゲ　自走支援砲
射程4を誇る間接攻撃可能の自走支援砲。

ウニー観測機　戦闘マシン
攻撃力がほとんど無い偵察、観測航空機。

ブロウホッパー　自爆ポッド
対人間用の自爆ロボット。移動力に注目。

メーカーさんからひとこと

凝りに凝った設定やストーリーで、あたかもSF小説を読んでいるかのような気分になってしまうほど、その世界観にドップリ浸かれる「ハイブリッドフロント」。今までのシミュレーションとはひと味違う“シミュレーション・ノベルズ”ってかんじかな。

ロボコップVSターミネーター

メカマニアにはたまらん１本

完成度ゲージ 100%　１人プレイのみ

- ●ヴァージンゲーム
- ●5月20日発売予定
- ●8,900円
- ●ACT
- ●16M

世紀のメカニックが激突する瞬間を見ろ！

全身機械となりながら人の心を持ちつづける「ロボコップ」と、機械の塊である「ターミーネーター」が今、衝突する！　この２大SF映画スターが対面する、ゴージャス＆グレイト＆サイバネティックなゲームがこれ。時は未来、機械による完全支配をもくろむ人工頭脳スカイネットを停止させるために、科学者達はロボコップを送りこんだ、ってのがプロローグだ。君はロボコップを操作してスカイネットのしもべであるターミネーター達と戦っていくぞ。熱いぜ！

不可能をゲームが可能にした。このシリーズ、これからも続くか。

ROBOCOP（ロボコップ）

オムニ社で作られたサイボーグ警官。頭部と上半身の一部は人間、その他を最新テクノロジーのメカニックとチタンベースの特殊合金で覆っている。生物部品を維持するためベビーフードを小量必要とする。

TERMINATOR（ターミネーター）

軍事コンピュータ・スカイネットが創り出した完全なマシーン。正式名はサイバーダイン101型。金属骨格がベースだが、人間社会に潜伏させるため、外装に生体部品の人工皮膚を装着しているタイプもある。

リアルな動きは映画のまんま！

このゲームは見てのとおりアクションゲームだがキャラの動きは結構なめらかだ。特にロボコップの動きときたら映画そのままのポーズがいたるところに見られる。銃を撃つとその火花がボディに反射するぞ。カッチョ！

カッチョシーンその１。このアングルはなかなか。光が反射してんるだぜ。

カッチョシーンその２。やっぱりロボコップって上から見た頭の形がいいのだ。

オマケ　ロボコップのお遊び

残像を残しつつクルクルと廻す。なんか凝ってるのだ。

いつもより多く回してます

ガシッとオート９をかまえるマーフィー。いいぜっつ。

ガシャン!!

ひとしきり廻すと太腿が開いてそこへ収納するぞ。

ドラマラスな展

STAGE1

Trainer Level

まず最初は、市街地の犯罪活動を鎮圧する。デトロイトのダウンタウンに巣喰う犯罪集団が、最初の獲物だ。旧世代のビルを越えて、ファットベビーを倒せ！

ビルを進むロボコップ。目の前に立ちふさがるのはすべて敵だ。

BOSS

ヘビーウエポンを持ち出すファットベビー。しかし、しょせんチタン合金の装甲は貫けない。ダメージ覚悟で撃ち込んでいけ。

敵もスプラッターに死にまくる！

これいいの？

このゲームのもうひとつの見どころは、敵の死にざま。普通の動きよりなめらかなので（!?）、ゲロゲロだぞ〜。

体が粉々に砕け、頭がホンッ！　これがすんごくなめらかなの。

今度はマイルドな血しぶきとともに首が飛ぶ　こんな死に方イヤだ

部屋の中のヤツも殺せる　カーテンにビュッっと血が飛ぶぞ

アギャー

１ステージのボスも、イキな死に方をしてくれる　全部で６パターンくらいもあるんだもんな

これがヘビーでアサルトなロボコップの武器だ！

ロボコップの武器は、ステージの各所に無造作に置かれている。それを取れば使えるのだが、最大２種類の武器しか持ち歩けない。すでに２種類持っていて、それから新しい武器を取ると、その時点で使っていなかった武器はなくなってしまうぞ。ステージが進むにしたがい強力な武器が手に入るので、自分でベストな銃火器の組み合せを見つけるのも楽しい作業だ。ちなみに、１ミスで使っていた武器はオート９に戻ってしまうぞ。要注意だ。

オート９ AUTO 9
ベレッタM93Rをカスタム化したもの。トリガーを１度引くだけで３連射する「３連射バースト」機能を持つ。通常はロボコップの右大腿に収納されている。まさにロボコップのために作られた銃。

バズーカ Bazooka
小型ミサイルを射出するが、ロケットランチャーとは違うようである。威力があり、連射能力もあるのだが射程距離が短いという弱点を持つ。アームアタッチメントではなく、手持ち式の火器だ。

グレネードランチャー Grenade launcher
撃ち出したのと同時にロボコップの動きに連動して弾道が変化する。その構造は不明。威力があるので、使い方によっては複雑な地形のターゲットも間接的に狙うことができる。スピードは遅い。

フレイムスローワー Flame thrower
液体燃料を広範囲に噴射する。その熱量は通常の人間では耐えられず、燃えて灰も残らない。また、ある種の敵弾ならば相殺させることが可能である。その性能効果ともに、最も使いやすい。

ホーミングミサイルガン Homing missile gun
小型追跡ミサイルを発射する。ターゲットを確認すると、集中して飛んでいく。敵対しないものには被害がおよばないので、コップの照準機能と連動していると思われる。かなりの連射能力がある。

ED-209ガトリング Gatling gun
ロボコップと競合して設計された警備ロボットＥＤ-209の両腕に装備されているガトリングガンである。その威力はどの銃火器にもひけを取らない。ある場所で取れるが手にするチャンスは希少。

レーザーガン Lazer gun
実弾を使わず、赤色のレーザー光線を照射する近未来兵器。小型ではあるが、威力はかなりのものである。瞬間的に照射するので、１本の光線のようには見えない。ステージ後半で入手できる。

プラズマライフル Plasma rifle
レーザー光線に荷電粒子体の集まりを束ねて撃ち出しているらしい未来兵器。その構造はブラックボックスである。レーザーガンよりも光線幅が広く、コップの武器の中では最大の威力を誇る。

闇を魅せるステージ５までを追うぜ、ベイブ！

STAGE2
Streets of Detroit
ロボコップの活動に反感を持つヤツらが人質を取って好き放題に犯罪行動をしている。人質を救出しながら進むぞ。黒幕はターミネーターか!?

ターミネーター

突然黒いジャケットの男が登場。撃ち続けると、本当の姿を現わす。何度も立ち上がってくるので、油断するな。フレイムスローワーは手に入れているか!?

STAGE3
The Toxic Farm
スカイネットの支配下となってしまった工場に向かう。工場の外観とはうらはらに、警備システムは厳重でロボコップを苦しませる。それでも突き進め。

BOSS

この思考戦車は、フレイムスローワーさえ持っていれば何も怖くない。ヤツの弾は打ち消せるので、有利なのだ。

STAGE4
Derta City Under Conetruction
デトロイトから、ロボコップをけむたがるオムニ社を建設中の新都市デルタに向かう…。しかし、そこにはなんとロボコップ２号機が待ち受ける。

２号機!?

ロボコップ２号機と対決。ヤツには凶悪犯罪者のケインの頭脳が埋め込んであるのだ。まさにモンスターマシンだぞ。勝てるか!?

ここから敵の攻撃が激しい。的確に狙わないと、こっちがやられるぞ!!

上のパイプで移動しながらでないと、ヤツと接触してやられてしまう。地道だがしかたない。ホーミングがあればラクだぞ。

STAGE5
OCP Office Complex
オムニ社も、すでにスカイネットの支配下となっている。この中にいる人質を保護しながら進んでいくのだ。警備システムもハードだ。最後は番犬と勝負！

自分を作ったオムニ社も、このありさま。人質救出も忘れるな。

ED-209だ!!

鋼の番犬ＥＤ-209も今では狂犬。まずはヤツの腕を破壊してガトリングガンを奪い取るのが先決だ。ここもロボコップ２号機と同じく移動。

頭部を破壊しても、なお突進してくる。ガラクタ同様だが、油断は禁物。ガトリングですべてを終わりにしてやれ。ここをクリアすると、いよいよスカイネットへと闘いを挑む本編になるぞ。

メーカーさんからひとこと
ロボコップとターミネーターがＴＶゲームの中で対決してしまうのがこのソフト。ポイントは何と言ってもロボコップの武器の選択。特にボスキャラとの対決では特定の武器を使わないと、絶対に勝てないことがあるので注意！　頑張って最終ステージを目指そう。（カサ）

FIFA インターナショナルサッカー

壁パス決まると気ん持ちいい〜！

完成度ゲージ 100% 4人まで参加可能

●EAビクター
●6月10日発売
●9,800円
●SPT
●16M

緩急自在のリアル志向がグー

Jリーグブームを追いかけるように、各機種数々のサッカーゲームが出たが、MDではまだ数本。はっきり言ってユーザーは満足してないんじゃないだろうか。そんなサッカーフリークにピッタリの本格志向のゲームがもうすぐ登場するぞ。

このゲームはなんと言ってもキャラクターのなめらかな動き、そして緩急のスピードが際立ってリアル。ドリブル、ボールを追いかけてのダッシュ、ボールキープなど、いろんな場面でそれを実感できるはずだ。また、フィールドの比率、殺気と熱気溢れたサポート音声も完璧に再現。さすがにサッカーの母国イングランドで作られたゲームだけのことはある。SFC版も出るらしいが、MD版のほうが出来はいい感じ！

Boo!!

ただ蹴ってもほとんど取られるが、方向キーを入れながらだと、シュートを曲げることができる。

ファールは自分で設定できる。クリーンにいきたいが。

ゴ〜ルで喜ぶコロンビア代表チーム。アップになったりというこけおどしはない。

キーパーファインセーブ!! でも敵FWがこぼれ球を狙いに来たぞ！

お役に立ちます操作一覧

ボールを持っている時

ボタン	操作
✚	ドリブル
A	ロブ／チップパス
A+下	ヒールキック
B	パス
C	シュート
B+C	壁パス

ボールを持っていない時

ボタン	操作
✚	プレイヤーのコントロール
A	スライディング／ヘディング
B	カーソル移動／タックル
C連打	スピードアップ
B+C	ショルダー／スライディング

キーパー

スロー／キックはAかB、ロングキックはCで枠を指定後AかBを押す。

コーナーキック／スローイン

方向キーで目標となる枠を移動。ABCいずれかを押せば指定した場所にボールを投げる／蹴る。

FK／PK

方向ボタンで蹴る方向を指定後、AかCでキック。Bは選手変更。

キックオフ

ABCいずれかのボタンを押せばキック。試合開始となる。

チーム戦術はキミの手で決めよう!!

Team Caverage

DF、MF、FWの受け持ち部分の広さを調整する。明確に区切る必要はなく、重なっても支障はないが、極端にアタック・レンジを広げたりするのは攻撃が散漫になりかねない。

Team Strategy

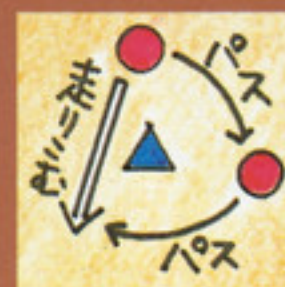
チームの基本戦略。ロングボール、オールディフェンス、アタック、ディフェンス、オールアタック、オールディフェンス、なしの中から選ぶ。得点差や相手により選択しよう。

Team Formation

DF、MF、FWの配分を決めるフォーメーション。カバレッジやストラテジーを考えて選択しよう。変更しなくても、他の要素を変えれば十分戦い方を変えることができる。

用語解説

【ロブ】グラウンダーではない、ふわり上げるボール。
【ヒールキック】かかとを使い、後ろへ蹴るパスやシュート。
【チップパス】初速は速いが止まりやすいカットパス。
【壁パス】味方にボールをあずけ、もう一度もらうテク。

ラモスなんかがよくやるパス。DFはインターセプトしにくい。

『キャプテン翼』で翼くんと岬くんがよくやった1-2パスのことだよ〜ん。

メーカーさんからひとこと

サッカー、それはスピードとスリルとサスペンス。……ちょっと違うがまあいいや。Jリーグ発足以来、実際にライブの興奮と熱狂を体験した人も多いことでしょう。そんな生サッカーの経験者にもお薦めするのがこのソフト。マジですっげーリアルっすよ。珠玉の1本だ。

パノラマコットン

完成度が早く「パノラマコットン100%」になるのを待ってま～す

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

- ●サンソフト
- ●8月上旬発売予定
- ●9,500円
- ●SHT
- ●20M

突然の容量アップに伴い、いろんな意味でパワーアップ！

目ざとい読者諸氏は先月の時点で気づいていたと思うが、なんと「パノラマコットン」の容量が当初の予定だった16メガから一気に20メガにアップしたのだ！ おかげで完成までにもう少し時間がかかりそうだけど、デモ部分もカット数や動きのパターンが増えたし音声も驚くほど鮮明になったぞ（ホントに）。

どうして音声がそんなに鮮明になったのかは、大々的に紹介できる時期がきたら解説するので、もうチョットだけ待っててね。

とりあえず今回は、気合いの入った長～いオープニングデモの一部と、1～2ステージの最新画面を見てもらおうかな。

ベルベット女王

シルク達妖精の頂点の存在。ある時を境に謎めいた行動を始めた。その原因はいかに？

「またまだ世の中には悲しみにくれる者達が多数いるはず。私で

どこからともなくやってきた怪物がウィローを焼き払ってから事件が起こった。しかしコットンはウィローの怨みしか頭にないらしい。

ゲロ ゲロ

「魔物だかなんだかしらないけどこらしめにイクボ～～～～ン!!」

まだ載せられないのが残念だけど、3面以降も魅惑の3D処理がワンサカ

コットン

以前の戦いでシルクとともに活躍した半人前の魔法使い。常に大好物のウィローのことしか考えていない？

数々の魔法を駆使！

防御系、攻撃系など、多彩な魔法で怪物を退治するコットン。これはサンダーボルト。

鮮明かつ充実した音声！

CONTINUE? 14

ダメージを受けてライフがなくなっても、コンティニューで「ふっか～つ！」。早くこの音声を聞いてもらいたいな。

メーカー様からひとこと

ゲームの内容もさることながら、入魂のデモをとくとご覧あれ！ CD-ROMならいざしらず、カートリッジでこのアニメーションはハッキリ言ってスゴイ!! そこにはスタッフの愛があります。さあ、あなたもコットン達を愛してください！ （山本）

3段変速の3Dシューティングです

プレイ中はスピードを3段階に調節できる。敵が多い時はとりあえず遅く。

大容量のおかげで、敵キャラクターの種類もけっこう豊富に用意されている。

敵が迫りくる感覚は3Dシューティングならではのもの。狙い撃ちだ！

シルク

以前、悪の魔法使いをコットンといっしょに倒して以来、おかしな縁ができてしまった妖精。

■サンソフトは「パノラマコットン」のオリジナル湯呑みを製作して、ソフト購入者全員にプレゼントしてくれるぞ。パッケージに入っている封筒に郵送料（390円）を同封して応募すればＯＫ！ ただし、発売日から２週間以内の消印のみ有効なので、予約して早めにソフトを入手しよう！

グレイテスト ヘビーウエイツ

どうやらコイツはヘビィらしい

完成度ゲージ 100%　2人対戦プレイあり

●セガ
●5月27日発売
●7,800円
●ACT
●16M

GREATEST HEAVYWEIGHTS
© 1993 SEGA.
PRESS START

死なない程度に殴りなさい

GREATEST HEAVYWEIGHTS

リアリティーを追求したボクシングゲームが、この「グレイテスト ヘビーウエイツ」。トーナメントモードでは、ロッキーやアリなどの超有名な8人もの歴代チャンピオン達が闘う／　これはプレイするしかない／

ジャブ、フック、アッパーと、自分なりのリズムを作るのだ。ガードも大事。

うりぃやぁ〜／　アッパーがモロ、ヒットした。さあ、ここで起き上がれるか？

ダウンダウン

KO、TKOで決まらなかった場合は、判定に持ち込まれる。そして、ジャッジのポイント合計の多いボクサーの勝ちとなるぞ。

いや〜ん

インターバルで登場するギャル。しかもビキニ、なんて言ってないで判定を見なさい。

ダメージメーターを見ろ

画面下にあるダメージメーターが、「アタマ」、「ボディ」のそれぞれのダメージを表している。低くなったらアブナイ。

まだまだ　うひょ〜　もうだめ

London Times
FRAZIER VICTORIOUS! BY KO IN THE 5TH

そして、KOで勝負が決まった時には、その瞬間のテクニカルヒットが新聞で掲載されるのだ。う〜ん、カッコイイ。

自分だけの選手で闘え！

自分だけのオリジナルのボクサーを試合に送り出すこともできるのだ。人間離れした、とんでもないヤツまで送り出せる。

ボクもまぜてよ

キンパツやハゲなど、肌やトランクスのカラーまで決められるのだ。

登録したキャラクターは、一試合終えるごとにスタミナ、パワー、スピードの3項目をトレーニングで鍛えることができる。

チャンプへの道は長く険しい

トーナメントモードでは歴代のヘビー級チャンピオン達が8人登場して、夢の対決試合をプレイすることができるのだ。プレイヤーは、8人のうちの1人を選択して、他の7人のボクサー達とチャンピオンを競うのだ。

勝つしかない　VS

ダレにする？

8人の強豪のトーナメント表が自動的に決定される。どう当たってもみんな強い。

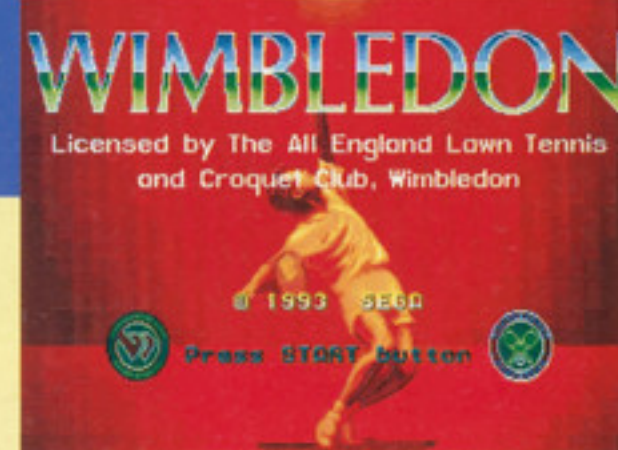
歴代チャンピオンどうしの闘い。誰が強いのか、キミの手ではっきりさせろ／

目指せ！チャンピオン

ウインブルドン

いくわよっ! 必殺サーブっ!

完成度ゲージ 100% 4人同時プレイあり

●セガ
●5月20日発売
●6,800円
●SPT
●8M

テニスの頂点をメガドラで目指せ!

テニスの頂点を極めるところ…それは、イギリスのウインブルドンだ。それをメガドライブで再現した、この「ウインブルドン」はセガタップに対応し、プレイヤーが選択できる選手も、男女あわせて、なんと24名。

強いボールを打ったりする時の「ハッ!」というかけ声がイカすのだ。

ボールボーイが、フォルトしたボールを拾いに来てくれる。細かい演出もなかなかGOODだね。

オプションで、選手に自分の名前をつけることができる。エキシビションモードでは、選手のレベルを自由に設定することができるぞ。

24人の選手がキミを待つ!

親切機能がいっぱい!

このゲームの最大の特徴は、とにかく「親切」なこと。プレイヤーの球の打ち分けをセミオートにできるのは、このゲームならではの親切設計。また、オプションでボールの軌跡を表示させたり、インパクトの瞬間にチャイム鳴らすようにもできるんだ。ボールの落下地点を青く表示してくれる機能もオプションで選択することが可能だ。この機能は、1試合だけ気軽に楽しむエキシビションモードでも、選手を大会に出場させて育てていくモードのどちらにも対応しているんだ。

コートも選べるぞ

エキシビションモードでは、コートの選択もすることができる。芝、ハードコート、土のコートは、それぞれボールのスピードやバウンドのぐあいが違っているぞ。

実際のウインブルドンで採用されているのは芝のコート。そのため「育てるモード」では自動的に芝のコートが選択されてしまう。

だから、コートのバリエーションを楽しむには、エキシビションモードでね!

親切機能その1
ボールがバウンドするポイントが表示される。あとはタイミングだけだ。

親切機能その2
ボールの軌跡を表示してくれる。相手に振りまわされずにすむぞ。

芝
芝のコートはボールのバウンドが低めだがスピードは速め。このゲームの公式コートだ。

ハードコート
バウンドは高いけれど、ボールの速さは中くらい。ごく一般的なコートだね。

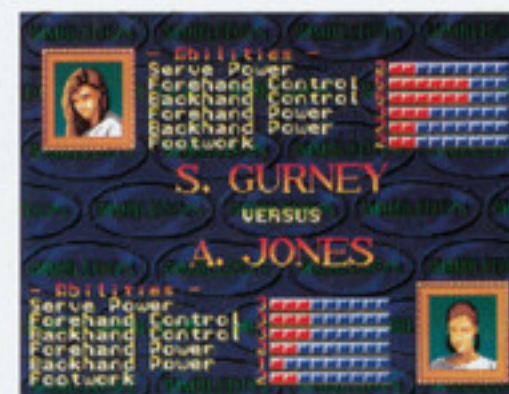
土
かっこ良く言うと「クレイコート」の土のコートは、バウンドが高く、スピードは遅い。

育てるモードで真の勝利を!!

テニスの頂点を極めるには、この「育てるモード」で! プレイヤーは、24人のうちから好きな選手を選択し、トーナメントでテニス世界一の座を目指すことになるんだ。

ゲーム開始時の選手のレベルはゼロ。試合を重ねることによって、サーブ力やバックハンド、フォアハンドなどのパラメータをガンガン上げていくことになるぞ。

このトーナメントを勝ち抜いていくんだ。とにかく努力あるのみ!!

頂点を極めるのは果たして誰なのか? いよいよ試合開始だ!

ボールを打ち返したときの音声合成がなかなかカッコイイぞ。

栄冠は誰の手に!?

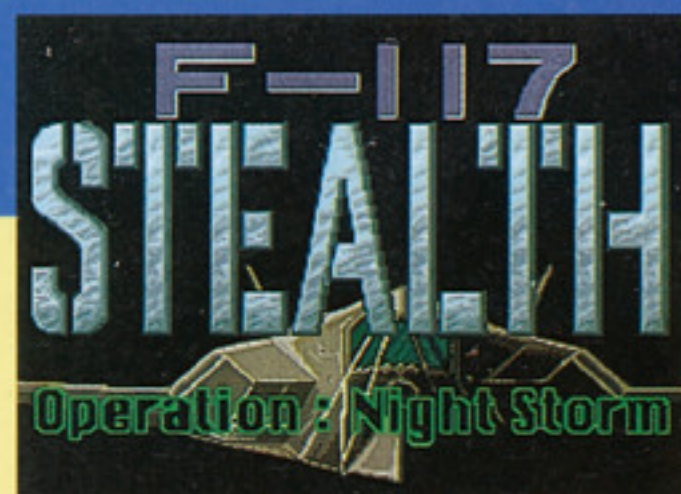
メーカーさんからひとこと

やあやあお待ちかね。ついにMDでも4人でテニスゲームを遊べる日がやってきましたよ。最近はセガタップを使って多人数で遊べるゲームが増えてきたから、友達を集めてワイワイ遊ぼう! 当然「ウインブルドン」も必需品だよね。「タントア〜ル」も……。

F-117ステルス ～オペレーション:ナイトストーム～

爆弾2tで何もかもおしまいさ……

●EAビクター
●5月27日発売
●9,800円
●SLG
●16M

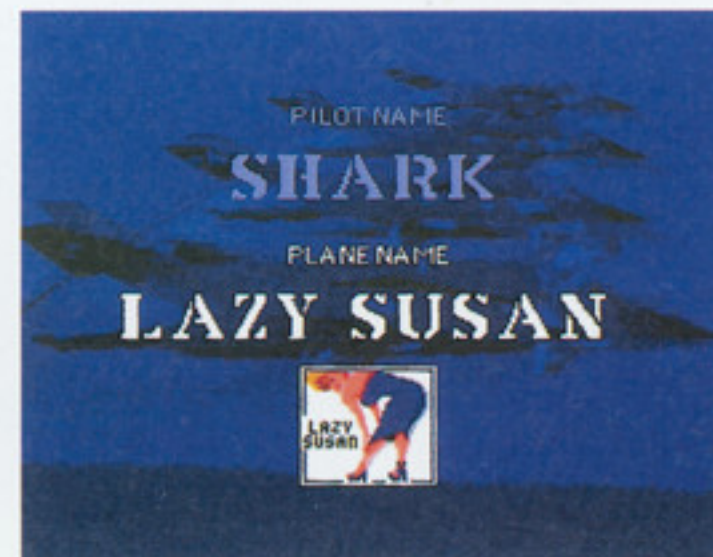
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

無音の闇に荒れ狂う黒い嵐を見たか!!

湾岸戦争でその機体性能を世界中に披露し、一躍話題になった爆撃機F-117ナイトホーク。レーダーに映りにくい構造と素材を使った外装で、ステルスと呼ばれているのは知っての通りだ。このゲームは、そのステルスのパイロットとなって、'80年代の初期訓練からシミュレートしてゆく。システムは「LHXアタックチョッパー」とほとんど同じなので、戸惑うことはないぞ。また、すべてにポリゴンを使っているので、実際に近いプレイ感が味わえる。今回は、そのゲーム前半の紹介とステルスの全装備の機能解説だ。

シリーズ同様、ポリゴンを全面で使用している。処理速度も、やや速くなっているなって感じだ。

ストーリーモードの他に、装備を自由に選べて弾数無制限バンバンのモードもある。自由に飛べて楽しいぞ。

出動し、目標物を爆撃して帰還するのだ。ダメージを受ければもちろん墜落するぞ。迅速かつ正確に任務を遂行せよ。

帰還すると、得点評価とメッセージが出る。このメッセージがキテて、毎回楽しみなのだ。うーんいい感じだぜ!

ゲームを始める前に、自分の名前とコードを数種類から選べる。この凝り方がいいよね。ゲーム中もこれで呼ばれるぞ。

F-117 NIGHT HAWK搭載武器リスト

ここに紹介する兵器はF-117ナイトホークに装備できるすべてである。各武器の特性をよく知っておくことも大切だぁ。

AIM-9P　AtoA

サイドワインダー対空対ミサイルを小型化しているものである。ステルスが搭載できる唯一の対空ミサイルだ。初期の機体は爆撃機としての装備だけで、使えるのは後半から。

GBU-27　AtoL

2000ポンド爆弾。レーザー誘導兵器で、正確な爆撃が可能だが、着弾までレーザーで指示していなければいけない。また、最も威力のある爆弾でもある。ゲームでも多用する。

AGM-88A　AtoL

HARM空対地対レーダーミサイル。敵レーダーを察知し、その発信源へ飛んでいくミサイル。多数のレーダー施設が予想されるミッションで重宝するが、ステルスなら……。

AGM-65A　AtoL

マーベリックと呼ばれるミサイルで、A型は小型テレビモニターで目標地点まで操作して着弾させる。威力的にはGBU-27爆弾より劣るものの、性能はバツグンなのだ。

AGM-65E　AtoL

マーベリックのE型で、こちらはレーザー指示装置がついており、ターゲティングができれば勝手に目標まで飛んでいってくれる。A型の後期発展型と言っていい。威力はA型と同じ。

M61-A1　AtoA

対空20mmバルカン砲である。サイドワインダーと同じく、爆撃機としてのステルスに対空装備としてそなえつけられたもの。これもゲーム後半で装備される兵器で、前半にはないのだ。

Mig-29に乗ったアイツは誰だ!?

ゲームは1982年、ネバダ州トノファにある空軍基地から始まる。ステルスのパイロットに任命された君は、ここで訓練し、世界中の戦地へと飛び立っていくのだ。湾岸戦争の9年前から始まるが、それまでのステルス部隊の動向がわかって面白いぞ。それではミッションごとに紹介していくことにする。

任務中に入ってくる味方の通信などは、リアルタイム。ウイットに富んだ会話をしているヤツらもいるので見逃すな。

1 Training in 1982

最初は他戦闘機に、爆撃指示をする。夜目のきくステルスならではの訓練だ。その次は、対地爆弾ミサイルの投下訓練。ここで各兵器の操作および性能を知っておくのだ。簡単だぞ。

爆撃指示。夜目のきかない彼らに、投下位置を知らせる。

後は、装備兵器の訓練だ。各特性を早めにマスターするのだ。何度もやりなおして感覚をつかむ。練習あるのみ。

2 Operation in 1982 Nickel Grass

最初の作戦であるが、これは極秘任務で、公表されていないものだ。実戦での訓練といったところだろう。作戦自体も単純なものだが油断は禁物。地上兵器なども仲間ではなく、敵だ。

装備できるスペースは、まだ2カ所だけ。GBU-27で十分な作戦だぞ。

目の前のデカイターゲット。はずすことは、まず考えられないのだ。

3 Operation in 1986 Eldorado Canyon

リビアでの作戦である。敵航空施設を爆撃し、またF-111に爆撃指示もするのだ。同時に行うので、時間との戦いでもある。その次は、あるマッドマンを爆撃で始末するのだ。

空港爆破は、自分でまずレーダー施設を攻撃してから旋回して戻り、それから、彼らF-111に指示しよう。

マッドマンとは、カダフィ大佐のことである。彼がいる施設に、強襲というわけだ。危険人物だからしかたない。世界の平和のためでもあるぞ。

4 Operation in 1989 Just Cause

パナマでの作戦である。地上のタスクフォースレッドを上空から支援するのだ。素早い行動が問われるぞ。その次の出動では、パナマ上空を飛び、自分でターゲットを探すのだ。

次の出動は、主要施設爆撃だ。探すといっても、爆撃する施設は決まっている。目標施設は2カ所あるので1つもはずすな。

素早く目的地へ向かい、爆撃しよう。タスクフォースレッドの足を引っ張らないようにしなければいけない。これがけれこうたいへんなのだなぁ。

2回目の出動中に起こるアクシデント。安全な制空権に、突如ボギーを発見の報告を受け、仲間のステルスチームがその場所へ向かう。そして、報告は本当で、Mig-29が悠々と飛び回っていた。ヤツはどこの戦闘機だ!?

そのMig-29に、攻撃される仲間。敵だ！ こいつはヤバイぞしかし、仲間はなんとか無事のようだ。その間にも、次々と仲間から通信が入る。

この時点で、ステルスに対空装備はされていない。おとなしく撤退か！ その時！

Migのパイロットから通信が。野郎ォ！

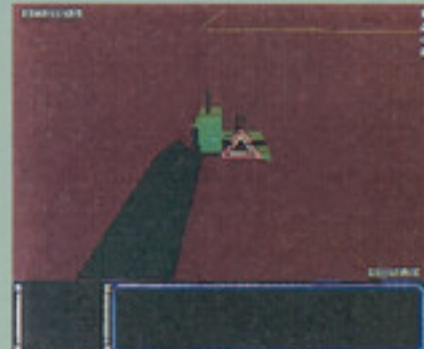
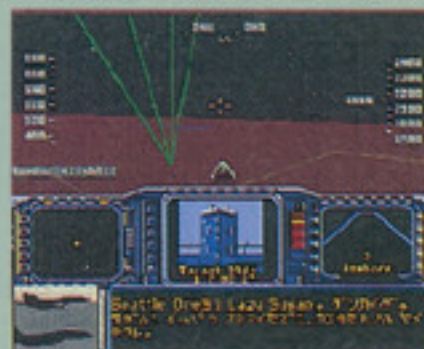
5 Operation in 1991 Desert Storm

いよいよ湾岸戦争である。地上の通信施設を爆撃するのが主な目的だが、敵のレーダー網や砲撃に注意しなければいけない。敵を沈黙させて、早くこの無意味な戦争を終わらせよう！

君達がテレビで見たのと同じ状況だ。正確無比に投下はしているが、この付近はレーダーなども多くキツイぞ。

ヤケにナイーブな相棒。彼もこの戦いのムナシサをわかっているのだ。まったくくだぜ相棒！

しかし、任務は任務だ。次々と爆撃していかねければならない。

次の出動では、イッキに陽気になっている相棒。何なんだオメーはよー。わからねぇヤツだ。

仲間のF-111がいる。彼らに指示をするのも忘れてはいけない。

そして現代へ……

湾岸戦争後、ゲームはいよいよ現代へとやってくるわけだが、ここからバルカンやサイドワインダーなどが装備できるようになる。この後はキミの手で！

メーカーさんからひとこと

この爆撃機が公表されて以来、レーダーに捕獲されない「ステルス技術」という言葉もすっかりメジャーになりました。「ポリゴン」も同様です。そんな、ちょっと前の最先端「ステルス」で「ポリゴン」なソフトです。何か感慨無量。

超必殺技炸烈!! 2つのモータルがいよいよ登場する!

アーケードでひときわ異彩を放っていた格闘ゲーム「モータルコンバット」が、ゲームギアに続いてメガドラとメガCDで出るぞぉっ! 人間を画面取り込みしたキャラと、ショッキングな技が多いこのゲームは、以前から話題になっていたけど、今月末同時発売されるのだ。それじゃゲームのさわりを紹介してしまうぞ!

取り込みのキャラがなめらかに動くさまは「すごい」の一言だぞ。

もちろん2人対戦プレイが可能だし同キャラ対戦だってできるのだ。

カートリッジとCD-ROM 2つのモータルはここが違う!

カートリッジ版

メガCD版との違いは、声が一部入っていないのと、キャラの動きなどが若干遅いこと。限られた容量ではしかたがないね。あのシーンも通常のプレイじゃ出ない。

MEGA-CD版

写真では違いがわかりづらいが、業務用の完全移植版というだけあって、音声や音楽などすべて入っている。しかも、オマケにビデオクリップまで用意されている。

モータルコンバット完全 MORTAL

究極神拳

リュウ・カン LIU KANG

必殺技のコマンドが他のゲームとは違う。

中国河南省出身の少林寺僧兼漁師。24歳。真の姿は、数百におよぶ門派を誇る中国拳法の最高秘密結社「白蓮」の屈指のメンバーであった。しかし、小林拳を代表して邪悪な尚宗と対決するため、組織を去った。小林拳の裏切り者、尚宗打倒に燃える正義漢だ。

ソニア・ブレイド SONYA BLADE

新体操っぽい動きが多い紅一点のソニア。

アメリカ、テキサス州オースチン出身の米軍特殊部隊の中尉。26歳。凶悪殺人組織「黒龍会」の撲滅司令を受け、非情な殺し屋・加納を追って尚宗の島にやって来た。しかし、尚宗の武装兵に仲間とともに捕えられてしまった。人質に取られた仲間を救うため、この闘いに参加することに。

ジョニー・ケージ JOHNY KAGE

リュウ・カンとほぼ同じ系列のキャラか。

アメリカ、カリフォルニア州ベニス出身の映画俳優。29歳。世界中の名武術家達のもとで、厳しい修行を積んだマーシャルアーツ界のスーパースター。アメリカ映画での人気も高く、「ドラゴン拳法」や「ドラゴン拳法2」受賞作「バイオレンス・ヒーロー」などに出演している。

加納 KANO

名前が日本的で肩入れしてしまう加納。

出身地、出生日ともに不明の犯罪組織「黒龍会」最高幹部。推定35歳。金目当ての傭兵、殺し屋、強盗をはじめ、生涯を凶悪犯罪に捧げてきた男。冷酷な切り裂き魔として組織からも恐れられている。戦利品として、黄金で造られた尚宗の魔宮をせしめるため、闘いに参加する。

主催者の尚宗の前で戦うステージもある。インパクトはガッチリあるぞ。てめぇ、待ってろよな！

使用キャラは全部で7人だ。みんな個性的な設定や技を持っているのだ。加納がいい味でしょ。

対戦は1対1の他に2回連続対戦なんてのもあるのだ。GOROや尚宗まではけっこう遠いのね。

ちょっと気になるMA-13 MA-17ってなんだ!?

このゲームには、推奨年齢がある。それがMA-17やMA-13ってことで、数字の年齢以上向きっていうことだ。通常の操作では衝撃的なシーンが出ないROM版は、低く設定してあるし、完全移植のメガCD版は、ある程度の大人に楽しんでもらいたいということ。確かにリアルな闘いの場面は、小さな子供にはあまり見せたくない。だからといって、そういうゲームを市場から閉め出してしまうのもおかしいもんね。

推奨年齢 MA-13 このゲームストーリーはフィクションです。

推奨年齢 MA-17 このゲームストーリーはフィクションです。

版

メガドライブ版
●5月27日発売／8,800円／16M

メガCD版（完全版）
●5月27日発売／6,800円

KOMBAT

神拳降臨伝説 モータルコンバットプロローグ

今からおよそ500年ほど前、邪悪なる妖術の奥義に魅せられた少林寺の破戒僧「尚宗」は、世界征服の野望に燃え、怨念に満ちた放浪の末に、ある島に辿り着き、そこで冥府を汚し魔界を追放された魔人と呪われた取り引きをした。尚宗は、500年に一度、当代屈指の武闘家達による「殺りくの宴」を企て、その敗者達の魂を魔人に捧げることを誓い、代わりに魔人を自らに宿すことで魔界に伝わる妖術の奥義と不滅の肉体を手に入れ、大魔宮を建立した。魔人と合体し、闇の帝王となった尚宗は、手始めに、魔宮と化した島に神々を退ける暗黒の結界を巡らせ、魔空間から呼び寄せた半龍人「GORO」を配下とし少林拳の勇者である「巧老」達を血祭りにあげ、数千年の歴史を誇る神聖な少林拳・全門派武術会を乗っ取った。これに気づいた天空界は、尚宗と魔人を封じることを試みたが、光をも破壊しつくす魔宮の結界は、尚宗が招き入れる者以外の侵入を断じて許すものではなかった。

そこで天空界は、500年後の「殺りくの宴」に向けて、その時に尚宗に招かれるであろう人間界の最強の武闘家達に、神々の秘術である「神拳」を授け、尚宗との決戦に託すことにした。…それから500年が経ち、それぞれ神拳を秘めた選ばれし武闘家達7人が、宿命に導かれるように尚宗の魔宮に集結した。そして今ここに、天空界と神拳を授かった人間界最強の勇者達が総力を結集した世紀の死闘の火蓋が切って落とされようとしていた……。

究極神拳

ライデン RAYDEN

人間ではない特殊な存在のライデン。

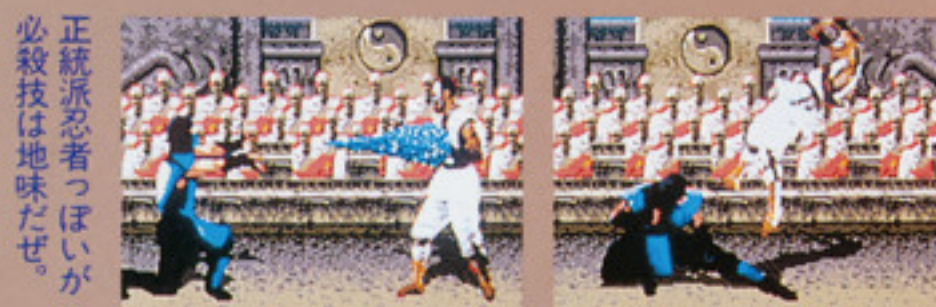
出生地、出生日ともに不明の謎の戦士。年齢不明。高天ケ原付近の下界を見おろす雷雲の中に棲むといわれている。尚宗から直接招待を受け、人間に姿を変えているという噂だ。天地にあふれるあらゆる「気」を自らの闘いのエナジーに変換してしまう神秘的な技を持っている。

ゴロー GORO

尚宗最強の下僕である。半龍人で、腕が左右2本ずつ4本あり、それぞれ指が3本ある。それ以外にも、頭骸が微妙に人間のそれと違っているようである。パワーは今大会最強の獣。

シャンツン 尚宗

「殺りくの宴」の主催者でもあり、魔宮の主でもある。異界からGOROを呼び出し、参加者全員の魂を魔人に捧げようとしている。すべては、魔人との呪われし契約のためである。

サブ・ゼロ SUB-ZERO

正統派忍者っぽいが必殺技は地味だぜ。

出身地不明の中国忍者。32歳。伝説の中国忍者一族「燐槐」に忠誠を誓う謎の多い男。「凍気」を自在に操り、敵を凍らせて完全に動きを封じ込める技を放つ。非情なまでの忍。神出鬼没で、彼がなぜこの闘いに参加するのかも謎につつまれているのである。

スコーピオン SCORPION

実用的で派手な技を使い相手を撹乱する。

出身地不明、年齢32歳の男。サブ・ゼロ同様正体不明の中国忍者だったが、2年前にサブ・ゼロの一味に敗れて死亡している。そのサブ・ゼロを倒して復讐を果たすため、冥府から蘇ってきたといわれている。「燐槐」一族への恨みと憎しみから、黄色の装束をまとっている。

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™ LIBRARY

パイオニアはこの夏からメガLDソフト開発用の新オーサリングシステムを日米同時に発売する。システムの価格が大幅に引き下げられ、メーカーの新規参入、ソフト充実の原動力となりそうだ。

MEGA LD

HYPERION

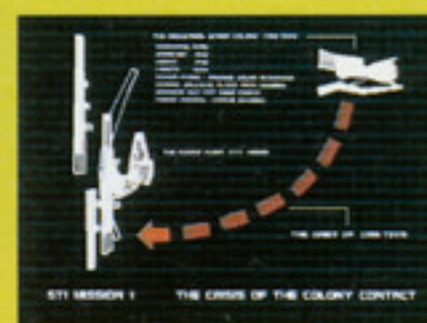
2人同時の体験が可能になったLAによる迫力のスペースオペラ

LAソフトは、高画質映像が当たり前。となれば、いかにその特徴を生かすかがソフト全体の評価を左右することになる。その点「ハイパリオン」は美しい背景CG映像に頼るだけでなく、ゲーム性も十分考慮されている。接近する隕石や壁が、美しいCGの映像であるにもかかわらず、他のハードの3Dシューティングゲームとなんら変わらぬ当たり判定を持っている。2種類の武器とパワーアップアイテムの存在も、ほどよいゲーム性を確保している。そして特筆すべきは、画面上に味方宇宙戦闘機が2機登場する2人プレイ。どちらか一方だけがクリアできれば、次のステージに進める「チームプレイ」タイプなのもゆっくりとゲームを楽しむ人にはうれしい。友達やカップル同士でプレイすれば、親睦がより深まりこそすれ、険悪な状態になることはないだろう。難易度のバランスも、ゲームと映像を同時に楽しみながらプレイできるように調整されている。

CG映像の迫力が君を魅惑する

ものによっては画面の半分を覆いつくすほどになる、さまざまな障害物。地形などあらかじめ軌道がわかるものは楽に覚えられるが、レーザーなどは兵器の特性を観察することが重要だ。

侵略者フェッセンデンスの野望を食い止めるのが君の使命

プレイヤー戦闘機の武器は通常弾（アイテムで連射速度が3段階にアップ）＋画面全体にダメージを与えるボム（ステージごとに使用回数制限あり）。臨機応変の操作と大まかなパターン学習によって、全7ステージを制覇しよう。努力は必ず報われる。

SHOOTING GAME
タイトー
9,800円
5月25日発売

ZAPPING・殺意

LAだから実現できる完璧なザッピングソフト

「ザッピング・殺意」は、2つの視点（この場合主人公の男女）を持つ画期的なインタラクティブ・ドラマだ。もともとが2つのテレビ局で同時に放映されることを前提として作られたものだけに、（ザッピング要素を残すという意味での）完全な形でのパッケージソフト化は不可能と思われていた。しかし、2つの映像を瞬時に切り替えることができるLAならば簡単に実現できるのだ。

他社からビデオソフトによるリリースもあるが、真のザッピングは望めない。LAの独壇場だ。

ザッピング操作の経過をファイルとして保存できる。編集、変則的な再生も可能だ。

INTERACTIVE MOVIE
パイオニアLDC
価格未定
8月発売予定

MELONBRAINS

知識と感覚でイルカのすべてを吸収する

イルカの謎と不思議に多面的にアプローチするデータベース・サイドと、イルカの美しさを追求したビデオクリップ・サイドで構成。世界の英知を結集したソフトが誕生する。

ELECTRIC BOOK
パイオニア
価格未定
今夏発売予定

ビデオクリップ・サイドでは「3D-MUSEUM」同様ツアー作成可能。

国際イルカ・クジラ会議も推薦するエコロジカルソフト

1988年から始まり、2年に一度のペースで開催されている「国際クジラ・イルカ会議」が、先月初めて日本で行われた。イルカ・クジラを通して人間と自然の共存について考えていくこの会議は、本ソフトを推せんしているのだ。

特集 '94 SEGA

Welcome to the next level

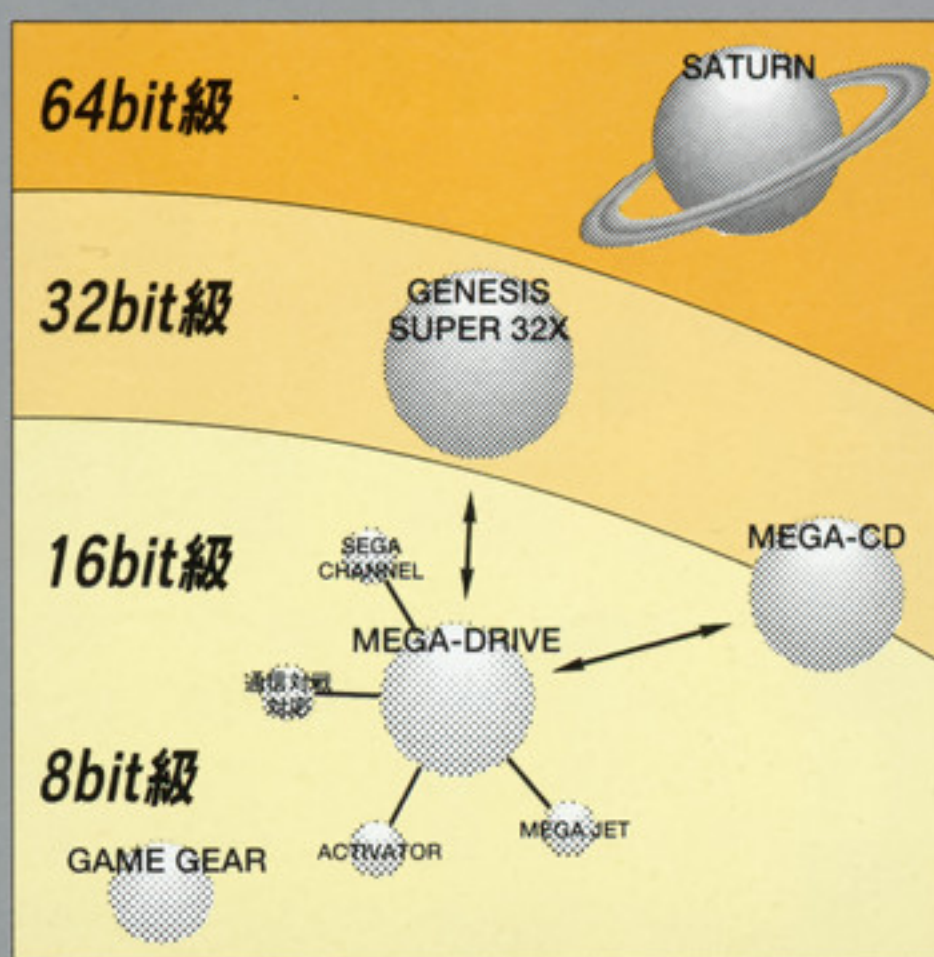
今年後半にかけてのセガ新戦略を探る!!

新社屋から発信されるセガのフルラインナップ戦略とは

'94年も、いよいよ後半戦に突入！ サターンの発売は11月に迫り、メガドライブのパワーアップブースター“ジェネシス・スーパー32X”もサターンとほぼ同時期に発売を予定している。これまでの16ビットのメガドライブ、MEGA-CDそして８ビットハンディーマシン・ゲームギアと言った単純な構図から、今後サターンを頂点とする、64ビット級、ジェネシス・スーパー32Xの32ビット級、そしてメガドライブ、ゲームギアと、セガの家庭用ゲームマシンはフルラインナップ戦略がとられる予定だ（右イラスト参照）。まさしく“NEXT LEVEL”へのスタートと言えよう。

そこで、今回は、新たに加わるマシンを含めたセガの各ハードのポジショニングがどうなるのか、そして今年後半の各マシンの戦略やラインナップ、目前に迫ったセガ新体制下でのビッグイベント、'94年東京おもちゃショーの大予測をまとめて紹介してみようと思う。

さらに、今年３月末にセガの聖地、東京都大田区羽田に落成したハイテク新社屋への突撃潜入取材も敢行！ 今までとひと味違うセガ・ゲームのパワーをじっくり味わってくれ。

64bit級
SATURN
32bit級
GENESIS SUPER 32X
16bit級
SEGA CHANNEL
MEGA-DRIVE
MEGA-CD
通信対戦対応
8bit級
GAME GEAR
ACTIVATOR
MEGA JET

SPECIAL INTERVIEW

プロダクトマネージャー達が語る セガ・フルラインナップ戦略の全貌

ハードのラインナップを一新したセガでは、各ハードごとにハード、ソフト、企画開発、製造販売の各セクションを横断的に連携させるための部署「プロダクトマネージャー・グループ」を設けている。今回は、各グループ責任者の方々に話をうかがってハード別の大きな流れをつかんでみたぞ。

MAKE THE NEW WORLD SATURN 32bit machine

Welcome to the next level

読者の皆さんには誰よりも早くサターンを体験してもらいたい

編集部　まず、セガのゲームマシンの中でのサターンの位置づけからうかがいます。

岡村　サターンは、セガが長期的にテレビゲーム市場で主導権を握っていくための本命といったポジションにあります。ある意味では命運がかかっているマシンという認識をしています。ですからスペック的にはもちろん、国内の市場で、今のテレビゲーム市場をひっくり返していく先兵といった位置づけになっています。

編集部　セガの中で最大規模に力を入れてマシンということですね。

岡村　そうですね。セガの開発はもちろんですが、営業マーケティングの総力を結集して市場への導入を図っていくマシンです。

編集部　スペックや価格は、以前の発表から変更はありますか？

岡村　スペックの本質的な部分ではほぼ固まっています。価格もこれまでの発表どおり49,800円以下を目指しています。

編集部　現在のプロジェクトの進捗（しんちょく）状況は。

岡村　11月頃の発売を目指し順調にいってます。いろいろな情報をもとにプロジェクトの中身をいくつか補正をかけたりしていますが、本質的には進捗そのものは順調です。

編集部　ソフトメーカーから開発環境の早期整備を要求する声がありましたが？

岡村　現在は、状況がずいぶん変わっていると思います。開発機材やサポート体制に関してはこれまでのセガのマシンと比べると今までになく、じつは整備されているんです。そのための組織も早期に立ち上げてきました。

編集部　先日のＣＳＧで大手サードパーティー参入の発表がありましたが、今後の発表予定に関しては？

岡村　サードパーティーさんの参入意思が、ここにきて、とても明解になってきました。まだ正式には発表されていませんが多くの会社が参入を表明しております。特徴的なのは、今までセガに参入してなかったサードパーティーさんが多く参入意思を表明していると言う点だと思います。今後のサードパーティーの発表の予定も、おもちゃショーが１つの契機なる可能性はあります。

編集部　先月号で、モックアップの写真が発表になりましたが変更はありますか？

岡村　デザインは、ほぼ確定です。ただ本体の色については、さらに研究中です。

突撃潜入レポート

祝 完成!!セガ新社屋

ホー

社員数も3,500人を超え、ここ数年で大きな飛躍を果たしたセガ。そのため分散したスペースで業務を進めるしかなかったが、新たなマルチメディア時代への対応と、さらなる事業展開を推進するためにと建設していた本社１号館がついに３月15日に竣工式（しゅんこうしき）を迎え、本格的に機能し始めた。これからのセガのアミューズメント、コンシューマの戦略はすべてここで生まれるわけだ。当然キミ達も内部に興味があるよね。そんな期待に応えて、新社屋潜入レポートだ！

Welcom to the new office ⇒

陽光を浴びて大鳥居

住宅と町工場の混在した雑然としたエリアに建つ新社屋。建物は地上８階、地下１階で、旧本社と高さをそろえ、先進性とハイテクイメージを強調するデザインが採用されている。セガの未来のように光り輝いているぞ！

サターンプロダクトマネージャー
岡村秀樹
東京都出身　A型　セガのあらゆる部門に携わり、プロマネに。柔道やスキーをやっていたスポーツマン。子供と遊ぶことが楽しいという家庭的な一面も。

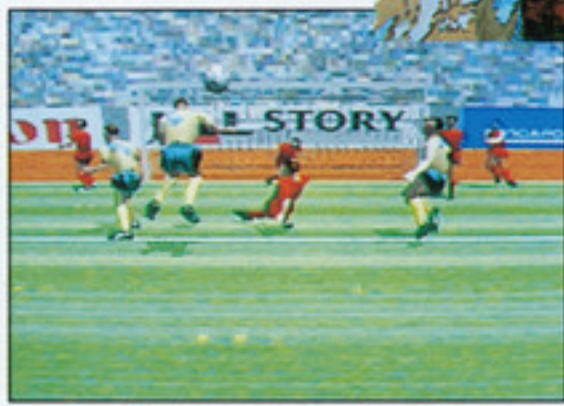
編集部　コントロールパッドの形状や入出力端子は、どうなるのでしょうか？
岡本　パッドの形状はほぼ決まっています。メガドラの６Ｂパッドへのご意見を含めた改良や互換性の問題もあります。その両方が生きる方法を考えていこうと思っています。
編集部　サターンの今後のプロモーション計画については？
岡村　６月の東京おもちゃショーを皮切りにすべてのプロモーションが動いていくようなイメージになるかと思います。おもちゃショーでセガブースの半分ぐらいの面積はサターン関連です。次世代機市場では主導権を握りたいというメッセージを、ブースのエリアに反映しているわけです。また今までのゲームマシン以上の可能性といった意味からもいろいろな切り口で、紹介できると思います。マーケティングやプロモーションに関しても今までにない大がかりなものになっています。
編集部　現段階で発表されているソフトタイトルの制作状況などはどうですか？
岡村　順調に進んでいます。ただソフト開発というのは面白いもので、ゼロから始めて発売日を設定した時に、最後の４～５カ月でクォリティが急激に上がるんです。そして、この時期が勝負だったりするわけです。無理してユーザーのイメージを惑わすような露出の仕方はしない可能性もありますね。
編集部　現在、41ライン中、５タイトルが発表されていますが、今後の発表予定は？
岡村　これも東京おもちゃショーを契機にかなり発表されると思います。我々の調査でもサターンの人気が爆発的に上がってきているんです。次世代機と言うと、まだユーザーの方に具体的なイメージがわかない部分がある。次世代機というイメージと、実際に何ができるのかというリアリティのギャップをいかに埋めるかというのがとても大切です。その中で「バーチャファイター」や「デイトナＵＳＡ」など、ある意味では完成形がすでに街で見ることができる。それで急速にイメージとギャップが埋まってきて、ユーザーの方々に、感覚的に極めてわかりやすいマシンだと思っていただけました。
　ただ、私達はいつも大きな声で言うのは、「我々のサターンは業務用移植専用機ではない」ということなんです。それ以外に、ＣＧを使ったソフトであるとか、あらゆる可能性をもっともっと秘めています。ただし、業務用のゲームも間違いなく提供する。ラインナップも豊富でユーザー方に対する安心感を最も提供できる次世代機なんです。
編集部　サターンと互換性のある業務用のタイタンに関してうかがいたいのですが。
岡村　業務用ソフトのヒットタイトルは、なるべく早く、完全な形で、サターンで世の中

Welcome to the next level

オリジナルゲームの開発も進行中

セガＡＭ２研のビッグタイトルに最大の期待がかかるサターンだが、オリジナルソフトの開発も着々と進行中。３ＤＣＧを使い、今までのゲーム機ではどれ１つ実現不能なものばかりだ。

アクションゲーム（仮）
シューティング機能を生かしたグラフィックと自由度の高いキャラの動きに注目。

3Dシューティングゲーム（仮）
単なる３ＤＣＧ・ＳＨＴではなく、視点の切り替えなどもある!?

サッカー（仮）
キャラすべてをポリゴン表示し、これまでのサッカーの概念を変える!?

にそびえ立つ巨大な城

シリコンガスケット工法（!?）でガラスを多数使用した外装。

なんじゃこりゃ!?

入口の看板。謎のマークは建設会社のデザインコンセプトだって。

渡り廊下!?
新社屋と旧社屋をつなぐ渡り廊下風の社員通用口。京急線がすぐ後ろに。

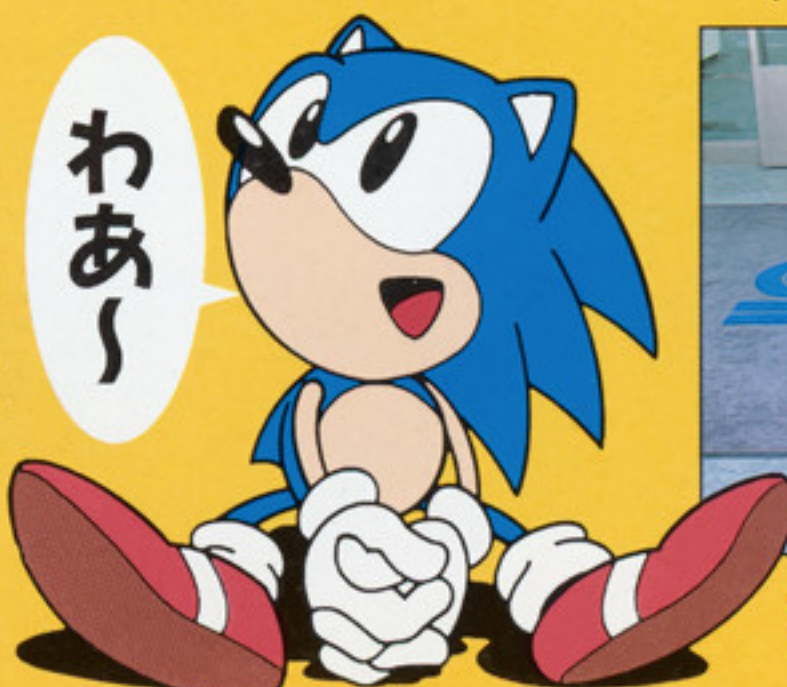
地面に怪しげな文字が！
地上にいてはわからないＳＥＧＡのロゴ。これは宇宙人へのメッセージだという噂もあるが、定かではない。

この盗撮後、中山社長を玄関先で発見！ なんとか突撃インタビューをしなければと、決意を新たにする我々であった。

地球はセガのソフト面でのグローバルな発展を、チップ（半導体）はハード面の発展を表現。

わあ～

さあ中に入るぞ!!

Welcome to the next level

に出すと言う基本ポリシーに基づいています。他の基板より移植度や移植スピードは高いですから。タイタン用のソフト開発も、別ラインで進んでいます。
編集部　通信端末やＣＡＴＶ関係の展開は？
岡村　サターンがカラオケの端末にという報道もありましたが、具体的にはありません。考えられるという話です。ＣＡＴＶは、セガチャンネルというものをメガドライブを使って進行中です。サターンが、そういうことで必ず取りざたされるのは、やろうと思えばいくらでもできるからでしょうが、実際それをやるかどうかは現在検討の最中です。
編集部　おもちゃショーでは、３ＤＯやソニーのＰＳ-Ｘ、ＮＥＣのＦＸなど、いろいろ次世代機も出展されるようですが、これらのライバルに関して一言お願いします。
岡村　そうですね、大変喜ばしいことです。今までゲームにほとんど無関係だった分野の方が、自らハードを出されるという意味で、ゲーム業界全体が活気づくと言うことと、そしてゲーム業界がまさに健全な発展をしていく可能性があるというのはうれしいことです。個々のマシンに対して評価というのは差し控えさしていただきますが、現在の16ビット市場から次世代機市場へ行く。その盛り上がりを、どういう形で作り出せるのかといった期待は大きいです。
編集部　最後に一番力を入れているタイトル、隠し玉などがありましたら一言お願いします。
岡村　そうですね。やっぱり、サターンは量的なラインナップの豊富さもあり、３ＤＣＧだけを重視するような戦略はとっていません。ある意味では一作一作が目玉ソフトであり、隠し玉であるのかもしれないですね。今発表されているタイトルにしても画面写真を見ただけではわからない革新的なシステムを持ったものもあります。そういった魅力は発売の2カ月前とか3カ月前にガンガン、プロモーションをかけていきたいと思っています。
編集部　ということは、本体発売が11月とすれば、夏以降からは、かなりソフトの内容に突っ込んだ記事を見せられそうですね。
岡村　そうですね。BEメガ読者の方々には、ぜひサターンに期待していただき、誰よりも早く試してもらいたいなと思っています。

サターン版の登場はやや後になるようだが、期待度急上昇中の「デイトナUSA」。

'94 TOKYO おもちゃショーで何が飛び出す サターン

セガブースの目玉ともいえるサターン。これまでの情報不足を一挙に吹き飛ばすような展示がされるはず。きょう体は、もちろんのこと期待のサターン版「バーチャファイター」の画面や新タイトル、新サードパーティーの発表。そして、先頃ＴＢＳで放映されサターンのポテンシャルを物語った超ハイクオリティＣＧによるデモビデオが見られるかも。
さらに入手した情報によると、タイトルによっては、実際に開発中のゲームがプレイできる可能性も出てきた。絶対見逃すな！

いよいよ、サターン版「バーチャファイター」の画面が公開される。ＡＭ二研作品に期待だ。

サターンの表現能力をイメージしてもらうために制作されたＣＧによる「エコー・ザ・ドルフィン」の映像も公開される!?

受付で来賓バッジを入手!!

ボクと一緒にスピンダッシュしない!?

１Ｆ受付で広報企画のお姉さんを呼んでもらう。ン!?　左の受付嬢は以前撮影させてもらったことがあるような。さすが、笑顔がス・テ・キ!!

二層分の吹抜けのある１Ｆエントランスホール。まるで高級ホテルのロビーを思わせる、広々としたゆとりのあるスペースだ。

エントランスホールの一画にある大会議室。この日新入社員の研修が行われていた。中には社是である「創造は力なり」の文字が。

ロゴ入りのカーペットを踏んでビル内に入ると、そこは広々としたエントランスホール。受付、大会議室、接客室、デジタルスタジオが併設されている。旧本社ビルは１Ｆに最新アーケードゲームが設置されていたが、新本社ビルは業務機能を重視して置いていない。

MAKE THE ADVANCED WORLD

MEGADRIVE 16bit machine

Welcome to the next level

メガドラを支えてくれるユーザーはセガのサポーター的存在だと思う

編集部　セガのコンシューマーゲーム機の中で、メガドライブは今後どのようなポジションになるのでしょうか？

川越　メガドライブは、初級者から上級者、そしてファミリーユースまでの広範囲をフォローする家庭用機のエントリーマシンという位置づけになるわけです。今後、スーパー32Ｘの登場により、そうした16ビットや32ビットゲーム機のコアマシンとなって、そこから新しい使い方の広がりが出る。例えばメガＣＤであったり、メガジェットであったり。既に実績があるように、メガＣＤはニューテイストのソフトを供給していくマシンですね。バーチャルシネマのように他にはなかったソフトをいろいろ出してきたと思うんです。今後も、オリジナリティがふんだんにあるゲームをどんどん提供していきます。それはアメリカが発信地であったりもするわけで、ある意味ではグローバルソフトの提供ができるハードです。

編集部　ＣＤＸの発売予定はありますか？

川越　これは問い合わせも多いんですが、いまのところ検討中です。

編集部　ここにきて「ジェネシス・スーパー32Ｘ（仮称）」を発売するに至った経緯は？

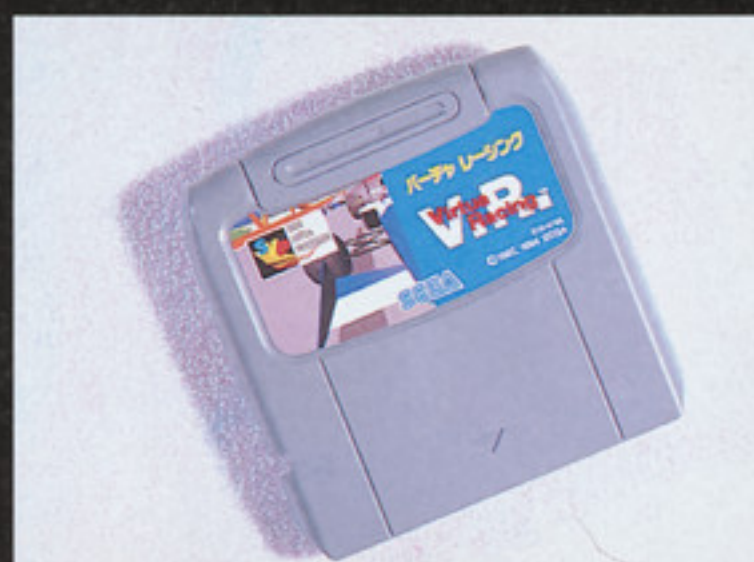
川越　現在のゲームユーザーは、ソフトを見る目が非常に肥えてきていますよね。で、もっと綺麗なグラフィックが見たいとか、もっと複雑なゲームがほしいとか、もうちょっと音は良くならないかとか。そういう要望をまず、現行機種で実現させてあげたい。また、低価格で32ビットのゲームワールドの醍醐味を楽しんでもらおう考えたわけです。日立のＲＩＳＣチップ「ＳＨ２」を採用したのも、コストとパフォーマンスを検討した結果です。

編集部　ハードの特徴はどのような点ですか?

川越　まず、ユーザーが今まで一番気にしていた色数が確実にアップします。そしてＳＨ２を搭載していますから、ポリゴンは当然強いですね。サウンドもかなり向上しますよ。

編集部　ユーザーは、サターンやスーパー32Ｘの発売後、メガドラのタイトルが減るんじゃないかと心配しているのですが。

川越　これまでのように大量に出すのではなく、大ヒットを狙った作品に絞っていきます。それをタイトル数が減るっていうふうにとられてしまっては、ちょっと困るんです。ゲームの本質的な面白さを重視した、魅力あるラインナップにしていくってことです。これまでメガドライブは、超音速アクション「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」、痛快アクション「ガンスター　ヒーローズ」、新感覚アクション「エコー・ザ・ドルフィン」、それから「アラジン」に代表されるスーパーリアルアクションなど、他機種にはない特徴を持った作品を提供してきました。その路線はメガドライブで継承していきますし、さらに新しいゲー

メガドライブ　プロダクトマネージャー
川越隆幸
兵庫県出身　O型　ゲーム業界への関わりは古く、鋭い切り口で16ビット戦略の指揮をとる。息子に秀人（シュート）と名づけるほどのサッカー好き。

ポリゴン機能が強化される「スーパー32Ｘ」を使えば、ＤＳＰはもういらない!?

デジタルスタジオ（旧名マルチメディアスタジオ）は閉ざされていた……

今後の事業展開に欠かせない機能として期待されるデジタル・スタジオは、残念ながら現在内部工事中のため閉鎖していた。エントランスホールに入口があるのだが、入るためにはＩＤカードが必要となる。工事が終わりしだいレポートするぞ。

エレベーターで6Fへ　おなじみの人は……

ここはプロダクトマネージメント部や宣伝の部署がある６Ｆ。ここで日夜各機種の広報計画が練られているわけだ。プロマネのフロアは仕切りのない広々とした空間になっており、関連部署とのほう・れん・そう(報告、連絡、相談)を密にしている。いろんな意味で風通しのいいフロアだ。

プロマネ逃亡!?

コンシューママシンのすべてを統括するプロマネチームのオフィスだが、人影は少ない……。みんな忙しくて、昼間は座ってなんかいられないのだ。

竹ちゃん失踪!?

プロマネと同じ６Ｆにある宣伝部。しかし、ここも人影まばらだった。おなじみ竹崎氏の姿も見えない。謎の失踪を遂げた竹ちゃん。事情通によると、バリ島へ拉致されたという……のはウソ。本当はハネムーンでバリってるのさ。おめでとう！

ムの形や面白さも探求します。
編集部　するとMDにはかなりの隠し玉が？
川越　まずおもちゃショーの時には4タイトルぐらい発表できるでしょうね。今年前半は「V.R.」でドライブゲームの新しい形を、そして「ソニック3」を提供しましたが、後半はすごいRPGを用意しています。「新創世記ラグナセンティ」は、その始まりだと思ってもらっていいと思います。それから「サージングオーラ」なども以前紹介した時以上に魅力が上がっています。
編集部　その辺もおもちゃショーに出る？
川越　そうですね。これはぜひ見ていただきたいソフトです。普通のRPGと捉えていただきたくない。ユーザーが「やってくれたな」と思ってくれる作品だと思うんです。
編集部　ではスーパー32Xのソフトラインナップはどうなるのですか？
川越　ポジションで説明したとおり、従来型ゲームの完成を目指すわけですから、ラインナップで言えばメガドライブで発売されてきたカテゴリーになるでしょうね。メガドライブでスペック的に見送られたソフトっていうのは、移植のものもからめて出てくるでしょう。メガドライブで出された作品のバージョンアップしたリメイク版も可能性はあります。
編集部　発売時期はどうなりそうですか？
川越　秋の発売に向けて着実に進めています。おもちゃショーで、何らかの発表ができるでしょう。今のところ、本体と同時期に10タイトル前後を発売する予定です。
編集部　現MDユーザーに一言お願いします。
川越　メガドライブを支えているユーザーの皆さんは、単なるユーザーじゃなく、セガのサポーターのような存在だと私たちはとらえています。そういう意味でも、ユーザーがメガドライブで十分楽しめ、プレイして満足のいく魅力あるソフトを提供し、継続販売していきます。期待してください。

Welcome to the next level

メガドラのポテンシャルとゲーム本来の面白さを認識させてくれた「ガンスター」。

さまざまな展開をするMD。CATVによるゲーム配信事業も本格化するか!?

'94 TOKYO おもちゃショーで何が飛び出す メガドライブ

サターンに目を奪われがちだが、インタビューにもあるとおり、メガドラにもかなりの隠し玉が用意されている。その1つは、好評シリーズの最新作「Jリーグプロストライカー2」だ。それ以外にもタイトルはまだ言えないが、期待のRPG大作や、あのトレジャーが開発中の最新アクションなどが登場の予定だ。
そして、注目のパワーアップブースター「ジェネシス・スーパー32X」のデモ画面やモックアップ（模型）の展示、場合によっては対応ソフトの発表などもありそうだぞ。

ジュビロ磐田、ベルマーレ平塚も完全サポート。モードもプレマッチ、リーグ戦、カップ戦、オールスターと豊富。

前2作に比べると、グラフィックも格段の進歩を遂げている。芝の質感、キャラクターの動きもさらに繊細。

ＲＰＧ攻勢の先鋒となる「シャイニング・フォースＣＤ」。以降年末に向けて、これまでとはひと味違う大作が発売される予定だ。

秘密の花園 社長室へ

6Ｆを後にして、8Ｆへ。ここは普段我々が入ることのない、セガの社長室があるフロア。全体的にふんだんに木材を使用し、安心感のある空間を演出している。すごい！

8Ｆに中庭が。心休まる空間を演出している。

中山社長不在……

今回はこのくらいにしてやらぁ

秘書さんの目を盗んで社長室を覗き見。しかし社長は関西方面へ出張のため不在だった。さすがに忙しさも日本一である。

貢ぎ物!? 不思議な置物発見！

社長室受付に置かれているツボ。由緒正しき焼き物のよう。

奇妙な彫刻とその作者の本。そういえばこの彫刻家の映画があった。

MAKE THE HANDY GAME WORLD

GAMEGEAR 8bit machine

パーソナルユースのゲームマシン ゲームギアのこれからはアツイ!

編集部　ゲームギア（GG）は、セガハードの中で、どういう位置づけになるのですか？

小桜　家庭用ゲーム機の中で、ハンディ機と据え置き型はやはり使い方が違うんです。ユーザーへの調査でも、遊びたいソフトがある時はもちろんですが、例えば、テレビがふさがっているような場合に使うというのも意外と多い。だから、据え置き型とは基本的に市場が違い、並立も成り立つと考えています。

編集部　今年後半の展開はどうなりますか？

小桜　増加している小学生など低年齢層向けのソフトラインナップ作りを考えています。例えば、操作性をやさしくするとか、人気のあるキャラクターものを登場させるなど。もちろん、中・高生ユーザーにあったジャンルのソフトも継続して販売していきますよ。

編集部　ビッグタイトルの発表などは？

小桜　今年後半にかけての隠し玉は、いっぱいあります（笑）。有力サードパーティー数社のタイトルも含め、40タイトルは発売されますしね。「今年は、ゲームギアがアツイぞ！」と思ってもらえるでしょうね。

編集部　ジャンル的にはどんな感じ？

小桜　調査で、アクション、RPG、スポーツと、各ジャンルに希望が出ていますから、偏りなく本数を増やしたいと考えています。

ゲームギア プロダクトマネージャー
小桜尚司
福岡県出身　流通関連の豊富な経験を生かしながら、鋭い分析力でGGのシェアナンバー1を狙う。好きなゲームは「シャイニング・フォース」シリーズ。

'94 TOKYO おもちゃショーで何が飛び出す ゲームギア

この夏、大がかりなタイアップキャンペーンを予定している「コカ・コーラキッド」をはじめ、8月以降発売のタイトルが多数発表されるかも。また、セガ開発の充電式新型バッテリーパックなども公開される可能性ありだ。

コカコーラのCMキャラクター「コーキー」がGGでも大暴れする！

MAKE THE WORLDWIDE MARKET

OVERSEAS CONSUMER PRODUCTS

ユーザーに密着したマーケティングで ワールドワイドなソフトをリリース

Welcome to the next level

編集部　今年前半はいかがでしたか？

セガ海外担当（以下セガ）　今年の業績はとても“ハッピー”であり、16ビット機はアメリカで60%以上のシェアを獲得した。ゲームギアも売上げベースで52%達成と、半分以上のシェアを持つ。今後も、特にSOA（セガ・オブ・アメリカ）では、十代の子ども達を対象に、広告・価格・販売戦略を立案、ユーザーに密着したマーケティングを展開する予定だ。

編集部　サターンやスーパー32X発表に対する海外の反響は？

セガ　反響はどちらも良く、特にスーパー32Xは、現在ジェネシスを持っているユーザーにとても良いニュースとして受け入れられた。

編集部　今年後半の展開は？

セガ　後半も果敢なマーケティングを展開する。また“インタラクティブ・ディスプレイ”の設置など、ショップ内のセガ商品陳列にも気を配り、小売店の平方フィート当たりの利益をいかに上げていくか注力していく。力を入れるラインナップは、スポーツ、アクション、アーケードタイトルなど。例えば「NFL'95ジョー・モンタナ」、「ワールド・シリーズ・ベースボール」や「ソニック」、「エコー」、「X-Men」、「タズマニア」などの続作。さらに現在アメリカで開発中の3つの新オリジナルキャラクター・タイトルを予定している。また、業務用ゲームのサターンへの移植もどんどんやっていきたい。

今後もアメリカ産ソフトを日本を含む世界各国でリリースする予定だが、日本のユーザーにも満足いくソフト作りを行うので、引き続きセガのサポートをお願いしたい。

ディスクマンサイズの一体型ハード「ジェネシスCDX」。海外ではまだまだ16ビット機の市場拡大が見込まれている。

「ナイトトラップ」の第2弾「ダブルスイッチ」は、コメディックミステリー・アドベンチャー。

映画「ロッキー3」のスタッフが参加して制作された、リアルタイムACT「プライズファイター」。

セガ大型 アミューズメントパーク

Galbo ガルボも完成

新感覚のテーマパーク展開を進めるセガ。4月14日、大阪南港のATC内に、その第1弾ともいうべき「遊び空間ガルボ」が誕生した!

ガルボのあるアメニティゾーン「O's(オズ)」には、ショピングプラザやワールドグルメがあり、休日をゆっくり過ごせそうだ。交通はニュートラム・中ふ頭駅徒歩3分。車の場合は阪神高速湾岸線・南港北を利用。

ゲームプレイスポットを発展させてきたセガが、その企画・運営力、そして技術力を総結集させて取り組むのがアミューズメントテーマパーク事業だ。手ごろな料金で何度でも行けるような新感覚のテーマパークを全国50カ所に展開の予定で、この「ガルボ」はその先導役とも言える。

1日ゆっくり楽しめるだけの大型アトラクションや最新ビデオゲーム、それにカーニバルゲームやメダルゲームがたくさんだ。

ゴーストハンターズ

恐がるだけのお化け屋敷から、戦うお化け屋敷へ。自動操縦の「ターボバスター」に2人で乗り込み、ゴースト達(CGがライドのスクリーンに投影される)を撃ち倒す。2周目で最終ボスをやっつければ、君の戦いぶりを載せたオリジナル新聞(ソニック通信)がもらえるぞ。(600円)

高得点を出せば強制的に(?)2周目に。デートには最適か!?

バーチャルシューティング

エイリアンの魔の手から地球を救う「スペースポリス」をヴァーチャル体験! 大好評の「ロックオン」のシステムを業務用として大幅にパワーアップしたヘッドセットとビームガン、それに専用ジャケットを装着して、170体の恐ろしい敵が現れるバトル・フィールドを突き進む。(500円)

インストラクターの指示に従って専用ジャケットを装着!

アストロノミコン

ピラミッド型の「キュード」を持ち、3つの部屋を巡れば自分の未来を知ることができる「アストロノミコン」。占星術と心理テストによる「導きの書」は驚くほど当たっている(ホント!)。また、星達からの質問を受ける「ホロスコープの間」は、多人数参加型ならではの演出が楽しめる。(500円)

ハイテクによるファンタジックで素敵な24分間を過ごせる。

ソニック&テイルスのオリジナルグッズがいっぱい

ガルボのエントランスには、ウェア、アクセサリー、文具など、ソニックファミリーのオリジナルグッズを販売する「セガソニック&テイルスショップ」がある。ここだけでしか手に入らないものばかりだ。

カーニバルゾーンの賞品になってるぬいぐるみもここだけしかないオリジナル。

MDなどのハード&ソフトも販売。ガルボの案内もしてるよ。

AMUSEMENT MACHINE

最後にアーケードのこれまでと今後を、セガプロモーション部の八塚氏に聞いた!

八塚　今年は、昨年末発売の「バーチャファイター」のヒットに続き、3月発売の「デイトナUSA」も好調に推移しており、良いスタートを切れたと思います。後半の展開ですが、CGボード「MODEL 1」、「MODEL 2」を使用したリアルタイムCGゲームを核に展開したいと考えています。次回作はテクスチャーマッピング表現が可能な「MODEL 2」ボードを使用した「バーチャファイター2(仮称)」になるでしょう。まだ、発売日や内容などは未定ですが。

その他、従来のビデオゲームはもちろん、2月のAOUショーに出品した「STAR WARS」の近日登場も予定していますし、プライズマシンなども今まで以上に力を注いでいきます。さらに、CGソフトタイトルや大型きょう体モノが数多く用意されていることは確かです。

今後、サターンと共有部分多いアーケードボード「タイタン」の登場で、アーケードゲームの醍醐味(だいごみ)をサターンユーザーにすばやく供給できるようになり、今後はアーケードとコンシューマゲームの関係がますます深くなっていくでしょう。今後のセガにご期待ください!

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

LUNAR —ETERNAL BLUE—

新たな情報が続々登場！今月も目が離せない！

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

今月はモンスターの攻撃法他、先頃決定した声優キャスト発表、そしてゲームに先行して発売される音楽CDの紹介だぞ。

制作状況はほぼ順調 完成までしばし待て！

次々と出てくる新情報を目にしてはプレイできる日を心待ちにしている人も多いと思うけど、ご安心あれ。現段階では開発状況は比較的良好に進んでいる模様だぞ。

現状としては、街やダンジョン（当然10コや20コじゃすまないという噂も！）などやキャラクターといったゲームを構成する材料のほうは8割がたできあがっていて、後はこれらをリンクさせてどう味付けするかという作業にかかっているようだ。このままいけば読者の手元に「LUNARⅡ」が届く日もそう遠くはないかも。ただこの「LUNARⅡ」にたずさわっているスタッフ陣は、ご承知のとおりホントにプロの集団なので、ゲームをもっと良くしたい！ という気持ちから遅れるってことはありそうだけどね。とにかく最強のスタッフ陣営によって制作されるこの「LUNARⅡ」、MEGA-CDの歴史を飾る超大作になること間違いナシだ！！

謎の遺跡"青き塔"の核心に迫る！

存在すら忘れ去られているという謎の遺跡、青き塔。この塔の研究のためにヒイロと祖父のグェンは辺境の砂漠に住んでいた。このことから想像すれば、青き塔は砂漠の近くに存在しているはず。なんとなく「LUNARⅡ」序盤のポイントとなる場所のようだ。しかも、ヒイロは青き星から来たというルーシアとこの塔の中で出会っていることから、やはりこの塔と青き星は密接な関係があるに違いない。7、8階建とそう高い塔ではないが、中はかなり広い。なんとも謎の多い塔なのだ。

岩壁に囲まれるようにして建っている青き塔。入口から塔に入るまで距離がありそうだな。

青き塔の内部は古い遺跡とは思えないほどきれいだ。

上の写真で見える塔の前庭。かなり細かい描き込みだ。

多彩なモンスターの攻撃法、一挙公開！

先月はヒイロ達味方パーティーの攻撃を紹介したが、今回は対するモンスターの攻撃法を紹介していくことにしよう。「LUNARⅡ」のモンスターは、通常攻撃、特殊攻撃、そして場合によっては魔法と実に多彩で、よりリアルな攻撃を仕掛けてくる。モンスターは100種類以上いるのだが、そのほとんどがそれぞれの通常攻撃以外の特殊攻撃を持っているというのだからスゴい！　当然敵の移動も激しい。敵味方が左右に分かれて攻撃し合うといった単純な戦闘ではなく、敵味方入り乱れての肉弾戦が繰り広げられる。

そして、敵モンスターの特殊攻撃はその個性に合わせて実に多彩な攻撃法が取りそろえられていて、一見の価値アリだ。しかも敵モンスターが通常攻撃以外の特殊攻撃を仕掛ける際には、ある独特の予備動作のポーズをとる。注意深くモンスターの行動を観察していれば、次のターンで、通常攻撃を仕掛けてくるのか特殊攻撃を仕掛けてくるのかがちゃんとわかるようになっている。だからプレイヤーは、敵の行動を予測して次の行動に移れるってわけ。これで戦闘の戦略性や楽しさがいやがうえにも増すってわけだね。それと特殊攻撃は属性の問題からか、戦士系のキャラクターに効きやすく、魔法系のキャラクターには効きづらいという特性を持っているぞ。

戦闘体系一問一答コーナー

——モンスターの特殊攻撃は、どういうアルゴリズムで行われるのですか？

パーティーと自分の状況を判断して使い分けます。例えば魔法封じの特殊攻撃を持っていた場合、パーティー側の強力な魔法使いを狙うとか回復系の特殊攻撃なら、自分の状態を判断して回復を行うなどです。敵とパーティーとの距離も判断材料になります。

——モンスターどうしが協力して攻撃するとのことですが。

リーダーモンスターがモンスターパーティーにいることがあります。種の異なるリーダーもいれば、同じ種の中にリーダーが存在することもあります。このリーダーモンスターは、自分の配下のモンスターに命令を出して動かすことができます。命令内容には、リーダーモンスターを守る、回復魔法をかける、攻撃目標命令、特殊攻撃命令などがあります。同じ種の中にリーダーモンスターがいる場合、同じモンスター全員による特殊攻撃というものが特別にある場合もあります。

——1戦闘に最大何体のモンスターが登場しますか。

現在最大10体出現させています。

●ハミングバード●

特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ
- 生息地　草原、森など
- 通常攻撃　ロばしでつつく
- 特殊攻撃　不吉な歌を歌い相手を混乱におとしいれる

通常攻撃

通常攻撃は普通の鳥らしくロばしでつつくといったものだが、結構威力はありそうだ。特殊攻撃はハミングバードというだけあって歌を歌い混乱させるので早めに対処すべし。

羽をばたつかせて徐々にヒイロ達に接近してきた。狙いは誰だ？

●ドルフィンフェイス●

特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ
- 生息地　砂漠
- 通常攻撃　頭突きをかます
- 特殊攻撃　超音波を発して相手にダメージを与える

通常攻撃

砂の中から……!?

背びれだけの時に攻撃してもダメージは与えられない。

攻撃を仕掛けてくる前は砂に潜っているので背びれしか見えない。通常攻撃の際はもの凄いジャンプで飛び込んでくる。特殊攻撃は超音波攻撃。イルカならではの攻撃法だ。

●クリスタルナイト●

特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ
- 生息地　建物内部？
- 通常攻撃　敵頭上に落下
- 特殊攻撃　両肩にあるクリスタルを前方の敵に投げつける

通常攻撃

いかにも手強そうなこのモンスターは硬いクリスタルで攻撃を仕掛けてくる。クリスタルで押し潰されただけでも痛そうなのに投げつけてくるとは……。戦う前に装備は強化しておきたい。

特殊攻撃

おおっと、グェンに攻撃を仕掛けたぞ！ 年寄りで動きが鈍いとでも思ったのだろうか。お年寄りは大切に。

攻撃！

他のモンスターより一歩前に出てきたこの鳥。ロンファを攻撃でもするつもりなのか！

うるさーい

音符が画面上で舞い踊る!! ああ、頭が狂う、うるさいぞー！ 混乱して敵味方見境なく攻撃してしまうヒイロ達。

特殊攻撃

さすがはイルカ、見事なジャンプを披露してくれたが、その後がイカンよ。その勢いで頭突きはないだろ！

ヅガン！

砂からひょっこり顔をのぞかせたイルカちゃん。こうやっているだけなら可愛いヤツなのに…。

超音波！

画面上のピンク色の輪っかは超音波。人の耳には届かない音域なのだが、イルカであれば容易にそれも操れるというもの。パーティー中の２人に有効な特殊攻撃だ。

特殊攻撃

肩とお尻になんとも硬そうなクリスタルを所持しているクリスタルナイト。割とすばやい動きで上から落下してくる。これは考えただけでも痛そうだ。ヒイロの泣き顔が目に浮かぶ。

クリスタルが！

てっきり飛んでくるのかと思ったら……。

肩から放たれたクリスタルがヒイロに直撃。しかもちゃんと肩に戻るんだもんなあ。ブーメランみたいに……。

CD発売記念 溝口功×岩垂徳行●特別インタビュー

LUNAR ETERNAL BLUE The Prelude

ゲームに先立ち発売される音楽CD "The Prelude"を制作したスタッフにインタビュー！

ただの音楽CDじゃない サウンド・ドラマ！

――まず、6月22日に発売される音楽CD「LUNAR ETERNAL BLUE～The Prelude～」の話からうかがいたいのですが。

溝口　今回の音楽CDは、歌とドラマとBGMで構成されているんです。ドラマ部分で登場する声優さんはヒイロの緑川光さん、ルーシアの横山智佐さんとルビィの西原久美子さんの3人です。今回、僕はプロデューサーとディレクションをしています。ドラマのシナリオは、蓮川龍司郎さんが書いて重馬敬さんが監修しています。作曲は「LUNARI」と今回の「LUNARⅡ」を手掛けている岩垂君が、そしてアレンジの一部をMEGA-CD版「うる星やつら」の大熊謙一君と小谷野謙一君が手掛けています。MEGA-CD版「LUNARⅡ」が出る前に、文字どおり"プレリュード"という形で「LUNARⅡ」の世界や、結構コミカルな面を表現できたらと思ってます。

――具体的にどういった構成なんですか。

岩垂　横山さんが歌っているルーシアのテーマ『光と影の輪舞(ロンド)』と井上喜久子さんが歌っているアルテナのテーマ『遥かなる旅』の2曲がボーカルの入っている曲で、オーケストラバージョンが2曲、劇中の曲が11曲です。

――ラジオドラマ的なノリなんですね。

岩垂　そうですね、もう本当にドラマですね。CD文庫的なノリがあります。そう、ドラマ部分だけで30～40分ぐらいありますから。魅惑のCD巨編です(笑)。

――横山さんの『光と影の輪舞』は？

岩垂　ルーシアというのは1人ぼっちというか孤独なイメージなんです。最初孤独なんだけど、段々友達が増えていく……、というニュアンスで、でも結局は孤独ってことで。最初、マイナー調で後半でちょっと盛り上がって行くんですが、それでも結局は孤独という(笑)、暗めな曲なんですよ。

――井上さんの『遥かなる旅』のほうは？

岩垂　これは、前回の井上さんのルーナのイメージを継承しています。あまり違う感じの曲を書くとマズいと思いましたんで。これがアルテナの女神のテーマということになっています。ルーシアのテーマともども、オーケストラバージョンのものをオープニングとエンディングで使うことにしているんですよ。MEGA-CDのゲーム中でも、どこかで使われると思います。作詞は2曲とも溝口さんです。

ゲーム本編の音楽も 前作以上にすごいぞ！

――今回は音楽CDのほうとゲームのほうは同時進行みたいな感じですか？

岩垂　そうですね、アルバムのほうにゲームの中身がちょこっと入っているという感じです。最終的には全く別物の話になっているんですけど、ニュアンス的には同じですね。

溝口　今回本編のゲームのディレクションをやったんですけど、これはいいです、いけますよ。後、僕らがいい音楽のっければ、キッチリしたいい絵をアーツさんが描いてくれると予想できるんで、RPG史上最高のクライマックスになると思っているんですけど。

――ゲーム中の曲数は、前作が30曲ぐらいで

溝口 功

(みぞぐち　いさお)
ゲームミュージック他多様な音楽を手掛ける音楽制作会社「ツーファイブ」の代表。「超兄貴」「交響組曲シャイニング・フォースⅡ」「卒業2」「誕生デビュー」などのプロデュースおよびディレクションの他、作詞作曲業も行っている。

キャスト決定！ そうそうたる顔ぶれだ！

今回の主役ヒイロには緑山光さんが抜擢された。神秘の少女ルーシアは横山智佐さん、赤竜の子(？)ルビィは西原久美子さんにそれぞれ決定。このルビィがいい味出してるとは重馬氏談。そしてレミーナはBEメガでも人気爆発の林原めぐみさんが演じることに。ロンファは置鮎龍太郎さん、ジーンは久川綾さんだ。今回の役については、緑川「主役なんでしだいに生長する様を表現しなければならないんだけれど、うまく出せたか心配」、横山「初めはすごく難しくて困りましたが鉄の心にも暖かさを感じるところがかわいくてステキ」林原「設定紙にラミパスラミパスルルルルルルーって書いてありました。彼

声優さん全員集合！　この方たちがLUNARⅡの声を演ってくれました。皆さんホントにご苦労様。

ヒイロ
代表作　SLAM DUNK(流川楓)、蒼き伝説シュート(田仲俊彦)など。
緑川　光

ルーシア
代表作 NG騎士ラムネ&40(ミルク)、テッカマンブレード(ミリー)など。
横山智佐

ルビィ
代表作　スーパービックリマン(リトルミノス)、クレヨンしんちゃん(忍)など。
西原久美子

したけど、今回はどのくらいなんですか？

岩垂　ゲーム中の曲数は、すごいですよ。まだ作っている最中なので正確な曲数は決まっていませんが、前作の２倍くらいですね。やはり世界が広いから大変ですよ。今の時点で30曲くらい用意されています。たぶんこれから100曲くらい書いて、そのうちの数十曲を使うことになるかと。どんな風になるかは、まぁ、お楽しみというところで。

——今回前作に続きLUNARの作曲は2回目ですか、どんな感じのイメージで作られましたか。

岩垂　「LUNAR」という作品自体のイメージが、自分が作りたい曲のイメージにすごく合っているんです。ですから自然にメロディを書いていくと、それが受け入れられるんじゃないかなって思っています。でも前回よりすごく世界観が広くなっているので、その分だけ注意しています。場面場面で感情を表すという曲が増えていて、それが意外と大変です。今回はグラフィックの量もハンパじゃないですしね。音楽のほうも前回使った生音が好評だったので今回もできる限り生音を使い、内蔵音源はなるべく使わないようにしようという感じでやっています。全体的にオーケストラっぽい内容ですね。そのへんは前作のイメージとかけ離れていないと思います。音源も、なにしろワールドが広いので、民俗的な雰囲気を出すためにそれ専用に民俗楽器の音が多く入っている音源も使っているんです。踊り子のジプシーお姉サンも出てくるし(笑)。

「LUNARⅡ」にかける意気込みをとくと語ってくれたお２人でした。

——基本的にゲーム中の曲は、前作の使い回しはナシですか？

岩垂　全部書き下ろしです。似ているのはあるかもしれませんけど(笑)。前作をプレイした人の要望をなるべく聞きつつ悩んでます。後は、スケジュールの問題ですね。

——忙しいですね。寝るヒマありますか(笑)？

岩垂　１日１曲がノルマですね。全然ゲームと関係ない仕事もあるし。まるごと群馬というイベントのオープニングセレモニーとかもやったんですよ。女性の３部合唱、『青い山脈』(笑)！『青い山脈』が出て、なんか群馬県だから『湖畔の宿』が出て、♪夏がくーれば〜の『夏の思い出』、で♪雪よ岩よ〜の『雪山讃歌』で終わらせるという(笑)。これは面白かったですよ。

——ゲーム中のメインテーマ曲は、どんな感じになりそうですか？

岩垂　たぶん、ルーシアのテーマの曲のアレンジになると思います。オープニングのビジュアルがダーッと流れてから曲が鳴るんです。前回はアップテンポの元気のいいボーカルの曲でしたが、今回は映画調ですね。

——一番苦労された点は？

岩垂　今回の「LUNARⅡ」に関してすごく重いイメージというか、結構シリアスすぎるんですよ。音楽までどっぷり漬かっちゃうとまずいので、盛り上げるようにしています。

——最後に読者に向けて何か一言。

溝口　今回のアルバムは、スタッフも全力で作りましたし、十分「LUNARⅡ」の雰囲気を味わえることができると思いますゲームのほうは、もう少し先ですが、まずは、このアルバムCDを聴いていただいて LUNAR の世界の広がりを感じてくださいね。損はさせない作りです。６月のおもちゃショーのでも流しますので、よろしくお願いします。

岩垂徳行

（いわだれ　のりゆき）
前作「LUNAR～THE SILVER STAR～」の作曲はもとより、「卒業～グラデュエーション～」「誕生デビュー」「ラングリッサー」など、多数の作曲および編曲を手掛けている。今後最も期待されている若手作曲家の１人。

～遥かなる旅～

VOCAL KUKIKO INOUE
WORD ISAO MIZOGUCHI
MUSIC NORIYUKI IWADARE
ARR KENICHI OOKUMA
MIX ATUSHI KOBAYASHI

遙かなる大地に旅を続ける
道に迷うこと、誰にもある
くじけても、苦しくて投げ出しても
あなたのそばに、わたしがいる
どうぞ、眠りなさい。星降る夜は
どうぞ、子守り歌で宇宙(そら)をつつむわ
緑の平原、風吹く荒野
いくつもの笑顔ささえるでしょう
一人ではないんだと、
愛を信じて
地平線、彼方に夢は広がり、
勇気を持って、歩いていく
人は輝く時間(とき)を生きる
どうか忘れないで、眠れない夜も
どうか悩まないで、星はみちびく
あらそいの過去も、つかめぬ未来も
遙かなる旅の果てに見つめる
愛してる人のため、
未来を信じて
緑の平原、風吹く荒野
いくつもの笑顔、ささえるでしょう
一人ではないんだと、
愛を信じて
ラララ……

光と影の輪舞

VOCAL CHISA YOKOYAMA
WORD ISAO MIZOGUCHI
MUSIC NORIYUKI IWADARE
ARR KENICHI OOKUMA
MIX ATUSHI KOBOYASHI

伝説、消える記憶、終わりのないペイジェント
孤独の深いねむり、いつか目覚める時が
今、忘れられた古い本
過去だけ綴られてる
光と影のロンド、月は雲に溶けてく
風の音、旅の調べ、知らない異国の町で
誰かがきっと待っていると、
ささやくように、そっと伝える
青い月、妖精と空を踊る
未来はそう私の心で
暗い影、嵐を連れてきたとしても
光を灯すの
流星が金の弓をひくと
銀河の海に、そっと漕ぎ出す
青い月、妖精は詩(うた)を奏で
予感は、そう迷路をさまよい
終わりのない光と影のロンドの中
私を誘うの
青い月、妖精と空を踊る
未来はそう私の中で
暗い影、嵐を連れてきたとしても
光を灯すの

プレゼント

声優さんのサイン色紙を１名の方に、サイン台本を２名の方にプレゼントします。希望の方はBEメガ編集部「LUNARⅡプレゼント」係まで。

女の呪文はないの!? パラレルパラレルドリリンパでもいいんだけどなぁー」とのこと。皆さんご苦労さまです。

レミーナ
林原めぐみ
代表作　ミンキーモモ・新（モモ）、らんま1/2（男らんま）、伝能文化猫娘など。

ロンファ
置鮎龍太郎

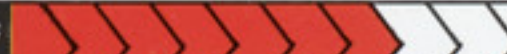
LUNAR ETERNAL BLUE
The Prelude

「LUNAR-ETERNAL BLUE-」の序曲として発売されるこのCD。ゲームスタッフの志気を高めるためと、「もう待ちきれない！」という「LUNAR」フリークのために、今回ゲームのほうとは別にオリジナルスタッフによって制作された。「LUNARⅡ」をプレイする前に聴いておくと非常に参考になるはずだ。

６月22日発売　東芝ＥＭＩ　2,500円（税込）TYCY-5393

シャイニング・フォースCD

初公開画面満載の4ページだ！

セガ／1月発売予定／価格未定／RPG

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

ゲームギアで好評の「シャイニング・フォース外伝」シリーズを大幅にパワーアップし、CD化した超話題作の最新情報だよ。

超人気シリーズのCD版最新情報をお届け！

(株)ソニックの最新作「シャイニング・フォースCD」(以下フォースCD)の情報をドーンとお届けしよう。前号ではストーリーや謎のマップなどを公開したけど、さて今回は？

SHINING FORCE CD

今号の中身

- ●一新された本陣システム公開
- ●戦闘シーン大公開
- ●各シナリオのマップ公開

一新された本陣のシステムが今、明かされる！

常に、現時点のスタッフのレベルを超える作品を目指しているという(株)ソニック。それゆえフォースCDは、ゲームギア版を単に移植したのではなく、大幅なパワーアップが施されているようだ。メガドラ版フォースⅡが発売されたのは、ゲームギア版が出た後だから、フォースCDはフォースⅡよりも、さらに進化しているってことなんだよね。

今のところ、それがもっとも顕著に現れているのは、一新された本陣システムのようだ。既存の機能がより便利になっていたり、新しいコマンドが追加されていたりと、いろいろ改良がなされている。

例えば、メッセージを表示するかしないかや、表示速度などが本陣でも決定できるようになった。また、〝なかま〞というまったく新しいコマンドも加えられているのだ。フォースCDはシナリオを重視したメガドラ版に比べ、タクティカルバトルの楽しさや戦略性を重視しているが、このコマンドでキャラクターへの感情移入もバッチリだとか。詳しい説明は次のページで！

新たに追加された〝なかま〞

これがフォースCDの本陣の画面だ。下のほうに〝なかま〞というコマンドが表示されているのが、わかるかな？

便利さも、さらに追求

本陣でメッセージの表示速度の変更などが可能に。最速の4にすると、ウィンドウの開閉や戦闘がウルトラスピーディー。

プロデューサーからひとこと

(株)ソニック
高橋秀五氏

本陣で注目してほしいのは、やっぱりなかまコマンドですね。オートでは、主人公以外のキャラクターなら何人でも、行動をコンピュータ任せにすることができます。結構賢いですし、ゼヒ試してみてください。というのもスタッフの間では、オートにすると余裕ができて、各キャラの細かい動作なんかもちゃんと見ることができるって声が多いんですよね。新しい発見があるというか、そういう楽しみ方もできるので。

そうそう、オートにしたキャラクターって、部隊表を見るとハートのマークがついてるじゃないですか。あれね～、ボクはてっきりオートのダジャレってんでハートにしたのかと思ってましたよ(笑)。で、プログラマーの田口に聞いたら、キャラが自分の意志で動くからハートなんだって。ちょっと美しすぎるよね～(笑)。

"なかま"コマンド……その❶"オート"

それでは〝なかま〟コマンドを詳しく紹介していこう。本陣で〝なかま〟を選択すると、さらに〝こうたい〟、〝オート〟、〝ステータス〟、〝はなす〟の、仲間キャラクターに関連した4つのサブコマンドが表示されるのだ。そのうち〝こうたい〟は、今までの〝はずす〟と〝くわえる〟をいっしょにしたスグレもので、戦闘に参加するキャラを交代させることが可能。

また、ひときわ目立っているのが〝オート〟だよね。これは、なんとコンピュータが自軍の戦士達の行動を決定してくれるという、超便利なモードなのだ！　いわゆるＡＩ（人工知能）搭載ってヤツだね。しかもオートで行動させるキャラは自由に選ぶことができるぞ。かなり賢いらしいので、使い方さえ見極めれば本当に役に立ちそう。例えば、苦戦をしいられているマップにコンピュータ任せのキャラを投入すれば、意外な活路を開くことができるかもしれない。だが、難易度の高いマップをすべて〝オート〟のキャラで解決しようってのは考えが甘すぎ。そこらへんのバランスは考えられているみたいだ。

じぶんで　うごくかどうか
仲間に　しじしてください

本陣で〝オート〟を選ぶと、軍師が登場し、どのキャラをコンピュータにまかせるのかを聞いてくる。

ステータス画面を見ると、〝オート〟でコンピュータに操作をまかせたキャラには、ハートのマークがついている。どのキャラを選ぶかが勝負の分かれ目になることも⁉

"なかま"コマンド……その❷"はなす"

お次は〝はなす〟コマンドだ。これを選択すると、本陣で自軍の仲間達と話をすることができる。

だが、話をして次の戦いの作戦を練るとか、そういうことではないみたい。そういった攻略に役に立つ話よりも、むしろ仲間キャラ達との親睦を深めるオシャベリって意味あいのほうが強いみたいだ。各仲間キャラは、それぞれ自己紹介や、その強烈な個性をうかがうことのできるような話をしてくるので、いつの間にか仲間キャラへの愛着も倍増してしまうはず。フォースＣＤはシナリオ性よりも戦闘がメインになっているけど、このモードでキャラへの思い入れも激しくなっちゃうことだろう。

ウェンディと話すと……

「遠征・邪神の国へ」のシナリオで、美人魔術師ウェンディに話しかけたところ。そのセリフから、彼女の勝気な性格や、自信に満ちあふれているところをうかがい知ることができるよね？

ブレイズーッ！
こうげき魔法は　私にまかせてね
たよりに　してもらえるはずよ

ナターシャと話すと……

みんなが　力をあわせて
戦えば　恐いものなしよ
私も　がんばらなきゃ！

「邪神の覚醒」のシナリオで、サイプレスのニック王子のいとこである魔術師、ナターシャに話しかけたところ。彼女のおてんばな一面や国を愛する心が、元気のいいセリフからにじみ出ているよね。笑顔もかわいらしい！

"なかま"コマンド……その❸"ステータス"

仲間キャラのくわしいステータスを知りたい時は、〝ステータス〟を選べばオーケーだ。これを選ぶと、まずは仲間キャラ全員の簡単なステータスのみが書かれている部隊表が表示される。これで、ＨＰやＭＰなど、仲間の状況が即座に把握できるというワケだ。

また、その中から１人を選んで、より詳しい個人情報を表示させることもできる。これだと、ＨＰなどの基本的なステータスはもちろん、そのキャラが覚えた魔法の種類や、持っているアイテムまでくわしく知ることができるのだ。

騎士アピスのステータスだ

「遠征・邪神の国へ」のシナリオに登場する、アピスの詳しいステータスだ。メガドラ版フォースⅠで活躍した騎士・ケンのひとり息子なんだけど、その能力は受け継がれているかな⁉

騎士長ケンのひとり息子だ‼

戦闘シーン大公開！ 背景と魔法に注目だ

タクティカルバトルの楽しさを追求していると言うフォースＣＤ。戦略性やマップはもちろんのこと、戦闘のビジュアルなどにもかなり凝っているようだ。例えば、背景はみ〜んな新しく描き起こされたものを使用。左に掲載した夜の戦闘シーンなんて、なんともいえない美しさでしょ？　それから、魔法や武器の軌跡なども、とってもていねいに描き込まれている。この分でいくと、見ていて飽きないバトルシーンが実現しそうだね。

ファンタジックな夜のバトル

夜の空にて……

夜の空に輝くフルムーン。こんなロマンチックな夜にも戦闘は起こる。なお、昼夜でキャラの能力が変わることはないよ。

夜の茂みにて……

こちらは夜のしげみ。あやしいカップルがいるワケではない。むき出しの草原よりも、地形効果が高いんだぞ〜。

夜の草原にて……

これがむき出しの草原ってヤツだ。やっぱり夜。なんだか冷え込みそうだが、敵の魔法が暖めてくれている!?

夜の森にて……

夜の森。木の幹に注目。木目や中間色がとってもキレイだよね。この微妙な色合いが再現できるのもＣＤならではかな？

プロデューサーからひとこと

(株)ソニック
高橋秀五氏

今回は開発期間に比較的余裕があることもあって、グラフィックがキレイでしょう。戦闘背景なんかどれも美しいんだけど、なかでも一番見てもらいたいのは夜のシーン。この背景は、ある１つのマップにしか使われていないんですよ。にもかかわらず、こんなにキレイに描きこんであるという……。スタッフの気合いを感じます。

バトルシーンを鮮やかに彩る魔法の数々！

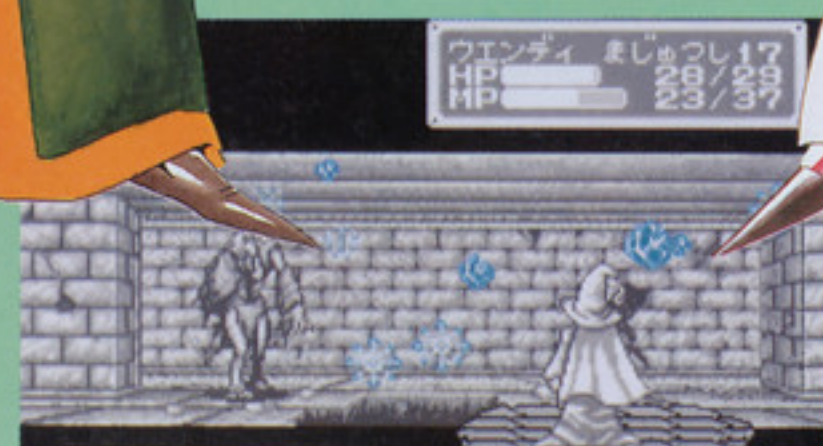
ヒール レベル3

妖精の力を少し分けてもらい、仲間キャラのＨＰを回復するという魔法がヒール。レベル３ともなると、妖精が２人がかりで力を貸してくれるんだね。夜の空を飛ぶ妖精の姿はファンタジック。シグなどが唱えられるようになるぞ。

フリーズ レベル2

メガドラ版フォースⅠに登場した、アーチャーやタオの妹・ウェンディが得意としているのは攻撃魔法のフリーズ。レベル２でもこのとおり、かなり強力そうに見える。彼女が〝はなす〞で自信に満ちあふれた態度をとったワケもやっとわかったよ。

スパーク レベル2

人間族の女性、イーシャの得意な魔法はこのスパークだ。レベル２はＭＰの消費量はやや高いが、威力、攻撃範囲などは大幅にレベル１よりもグレードアップされている。青白い稲妻がピリピリ走っている演出もなかなか面白いよね。

各シナリオの初公開マップもお見せしよう

システムや戦闘画面だけでなく、フィールドマップのほうも着々と完成しているようだ。フォースＣＤには「遠征・邪神の国へ」と「邪神の覚醒め」という２つのシナリオが入っているんだけど、それぞれ２点ずつマップの写真が公開されたぞ。このシリーズはタクティカルRPGなので、プレイヤーはSLGのような戦闘をこのマップ上で繰り広げることになる。塔や要塞の中など印象深いマップが多く、戦闘がまるごとイベントのようだ。

プロデューサーからひとこと

(株)ソニック
高橋秀五氏

もう、この２つのシナリオに登場する、すべてのマップは完成しています。次号でド～ンとお見せできると思いますよ。マップの構成自体はＧＧ版と同じですが、プレイ感や敵の思考はまったく違います。同じマップがここまで面白くなれるのかって部分を感じてください。

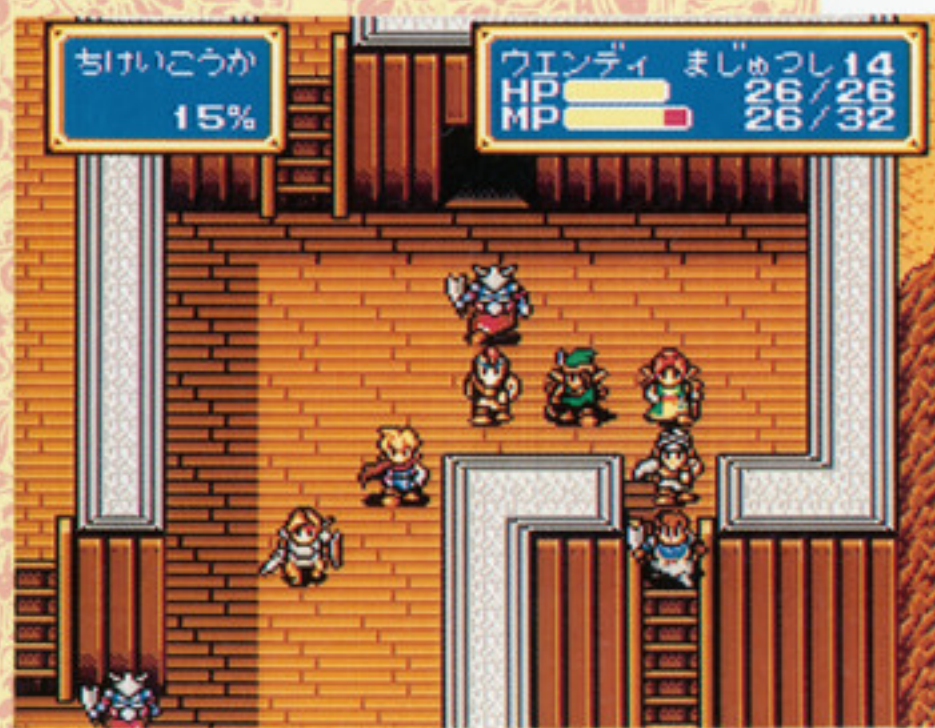
遠征・邪神の国へ

初公開画面

このシナリオは、メガドラ版フォースⅠの20年後のガーディアナ王国を描いたもの。軍事国家サイプレスによる侵略の危機を迎えたガーディアナの軍隊が、新生シャイニング・フォースを結成して戦う物語だ。フォースⅠの登場人物にゆかりのあるキャラクターも多いぞ。

ガンドール要塞内部

ゲームギア版ではかなり後半に出てきたマップだが!?　ブラスガンナーやケルベロスなど強い敵が数多く登場するので、油断は禁物。

砦の外

ゲームギア版では序盤に出てきたマップ。複雑な立体構成になっており、ここでつまづくプレイヤーも多い!?

邪神の覚醒め

初公開画面

このシナリオは「遠征・邪神の国へ」の続編になっている。悪の大神官ウォルドルを倒し、ガーディアナとサイプレスの平和を取り戻した新生シャイニング・フォースだったが、真の敵の存在を知り再び遠征に。その留守中にサイプレスで起こった事件を中心に、話が展開していく。

暗黒の塔

塔の中は真っ暗なので見ることのできる範囲が狭くなっている。ゲームギア版ではかなり後のほうで出てきたマップだよ。

アルバート谷

橋やはしごを利用する時には、通過する順序を考えて。一度に通過しようとすると大渋滞が起こってしまうぞ。

おなじみのゲームスタート画面も公開！

「わ～お客さまだ～、ご本読んで～」とかなんとかでおなじみのゲームスタート画面は今回も健在！　もちろん、今回もかわいらしい少女が、プレイヤーをフォースＣＤの世界へと案内してくれるぞ。おそらく、データをセーブしたりロードしたりするのも、この画面なんじゃないかな。それにしてもこの少女、いったいどんな声をしているのか聞いてみたいなあ～。

MD版シャイニング・フォース

元祖"はじめる女"。プレイヤーが古い本を読むというシチュエーションが、とっても独創的で新鮮に感じたよね。

MD版シャイニング・フォースⅡ

元祖の面影を一新しつつ、不気味さに磨きをかけたって感じのオババ。ソニックでは"はじめる女"と呼ばれている。

うる星やつら ディア マイ フレンズ

今月はちょっと変わった「うる星」の遊び方を教えます

ゲーム アーツ／発売中／7,800円／ADV／マウス対応

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

数あるMEGA-CD作品の中で、現在最もテンポ良く遊べる作品がコレだ。1本のOVAを観ているかのように物語が進むぞ。

隠された3本のゲームカートリッジを探せ! ミニゲーム初公開

ついに発売されたMEGA-CD版「うる星」、もうみんなプレイしたかな？ すでにクリア（というより、この作品は〝観た〟といったほうが正しいのかも）した人なら気づいているかもしれないけど、実はこの作品、3つの隠しゲームなるものが存在する。これらのゲームはいずれも本編のストーリーにはまったく関係のないものばかり……なんだけど、気晴らしで遊ぶにしては結構デキが良い。そんなわけなので、今回は特別にこのサブゲーム3本をどどーんと公開しちゃおう、というスジ書きなのである。ちなみにこの3本のゲームは、諸星家の居間にあるテンのゲーム機に専用カートリッジを差せば遊べるようになるぞ。カートリッジの場所？ それは自分で探して。

3つのアイテム

アイテム集めアクション

シンプルだけど熱くなれる、そんなゲームが最近少ないとお嘆きのアナタ。このゲームはそんな人達に贈るアクションゲームと言える。

横スクロールシューティング

シューティングの基本は、やっぱり反射神経が要求される横スクロールものに限る。名作「ディフェンダー」風のシューティングだ。

格闘ゲーム

現在、最も流行りのジャンルと言えるのが対戦格闘ゲーム。当然そんなゲームも用意されている。必殺技を駆使して相手をやっつけろ。

結構遊べる対戦格闘ゲーム。ゲームアーツならではのお遊びだよね。

諸星家の居間、テレビの下にトラジマ模様のヘンな機械が置かれていることに注目!! これがウワサのゲーム機なのである。

コタツネコの幸せ エピソード2 星に願いを

タイヤキ集めこそ我が人生なり??

最初に紹介するサブゲームは、なんとあのコタツネコが主人公。画面上でフラフラしている願い星がタイヤキを落としてくるので、それを制限時間内にカゴでキャッチする、というのが本ゲームの目的。ただし、時々タイヤキに混じって落としてくるコタツに触れるとコタツネコは暖まって寝てしまうぞ。コツは、「常に速く動けるBボタンを使い、降ってくるコタツに近寄らないこと。

タイヤキ食べたい

ゲーム中は謎の怪鳥や錯乱坊、バニーちゃんなどが時々登場してプレイヤーをなごませる。

テンが画面上にいる間はタイヤキの降るスピードがダウンする。寝てるヒマはないぞ!

なめらかなアニメーション（ホント!?）

うる星チェック① サッちゃんの正体がついに明かされる!?

MEGA-CD版だけのオリジナルキャラ、サッちゃんはとにかく謎の多いキャラクターの1人である。BEメガでも何度となくこのコを紹介してきたけど、実はこのサッちゃん、物語中盤からクリスタルの力によって年頃の女のコになってしまうのだ（正確には少女に成長したと言うべきか……）!!

サッちゃんは空を飛んだり、いろんな物を自分勝手に変えてしまう力を持っているんだけど、心は子供のままなので、それによって第2、第3の大事件が友引町内で巻き起こるのは必至。彼女のオテンバぶりはどこまで続くのか!?

あたる達に遊んでもらえないことがわかり、悲しむサッちゃん。感情の起伏に応じるかのように、サッちゃんの体が光りだすが……？

な、なんとサッちゃんは女のコだったのだ!! でも、ちょっぴりワガママなところは子供の時と同じ。遊んであげないとダダをこねそうだぞ……。

亜空間ファイター∞'ニトロ

ヒロインの座を賭けた闘いが始まる!?

「うる星」のキャラを使った待望の対戦格闘ゲームが登場!!　……と別にリキむほどのコトではないのだが、お手軽で意外と遊べちゃうのがこのゲーム。各キャラごとに必殺技や通常技に細かな違いがつけられており、効果音もしっかり用意されているのがウリ。技の強弱やパンチ・キックといった使い分けはないので、いかに相手の防御の裏をかくかがポイントになってくる。空中戦がアツイぜッ!!

4人の女格闘家を紹介(?)

ラム
宇宙からやってきた電撃娘

必殺技は電撃。主人公キャラだけあって、電撃中はほとんどの攻撃を跳ね返す。スピードは遅いが、ジャンプ力と技のリーチは一番だ。

しのぶ
怪力女の異名を持つ!?

必殺技は机投げ。机は当てづらいが最強の飛び道具だ。技の出ている時間が一番長いので竜之介を画面端で攻撃すると2発も入るのだ。

竜之介
男まさりの根性が魅力

必殺技はパンチ連打。技のリーチはないが、スキのないジャンプ攻撃は魅力。4人の中では最も平均的な能力を持つバランス型戦士だ。

飛鳥涼子
パワーは一番の甲冑娘

必殺技の突進攻撃がとにかく強力（ただし、他の必殺技と相討ちに持ち込まれると負ける)。それ以外の能力は他の3人に劣る。

マキシマムスピード

エアバイクの疾走感を追求したSHT

弁天の乗るエアバイク、愛機の「隆盛号」を操作して、謎の侵略者を倒せ!!　一定数の敵を倒せばクリアとなるので、空中にいる敵を無理に倒そうとせず、地上の攻撃ロボットをメインに攻撃するのがハイスコアへの秘訣。ステージが進むごとに戦闘機や輸送船の攻撃が厳しくなるが、弾道を見切ってひたすら敵機を破壊すれば道は開けるはず。

地上のクリスタルを死守せよッ!!

○クリスタルを謎の侵略者から守れ!!

レーダー上でも確認することのできるクリスタルだが、侵略者達はコレを地上攻撃ロボットで破壊しようともくろんでいる。レーダーで地上攻撃ロボットとクリスタルが現在どれくらい離れているのかを常に確認し、早期撃破を心掛けること。

クリスタル + 侵略者 + 壊される？

ステージが進むごとに敵の攻撃は激しくなってくる。敵の出す弾をどうかわすかがハイスコアへの秘訣だ。

弁天の乗る隆盛号が3回撃墜されるとジ・エンド。コンティニュー制ではないのでミスは禁物。

うる星チェック② 空中友引町を出現させた張本人は？

サッちゃんが女のコだったという事実も驚きだったと思うけど、今回はもう1つ秘密をちょいと紹介しておこう。それは物語の序盤～中盤にかけ、友引町の上空に〝もう1つの友引町〞ができ上がるってコトだ。これはサッちゃんがラムやあたる達とかくれんぼするためだけに作った巨大な遊び場なんだけど、そもそもこの空中友引町を作った原因は、サッちゃんをこの世界に呼んだ諸星あたるのせい（その理由は実際にプレイして確かめてね)。さすがは友引町一のトラブルメーカー、タダでは転ばないヤツなのだ!?

これが空中友引町の全体だッ!!　こんなに巨大なモノをサッちゃんが遊びのためだけに作ったなんて、アナタ信じられます!?

シナリオがある程度進むと、サクラさんの神社に入れるようになる。古文書を解読したあたる達の後ろで光り出す鏡も気になるところだろう……。

スター・ウォーズ レベル・アサルト

A○-○○○なんてメじゃねーゾ！

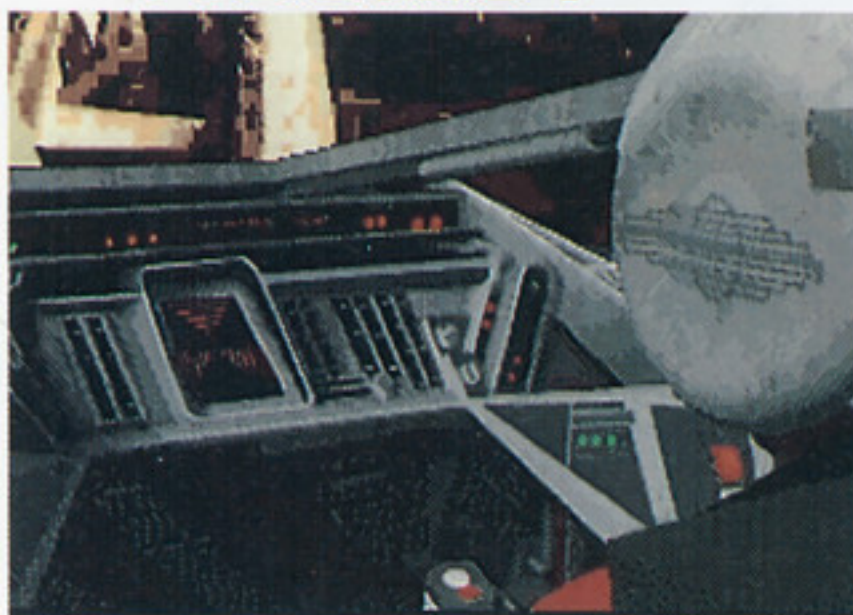
ビクターエンタテインメント／6月上旬発売／7,800円／SHT

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

10年ひと昔と言えど、語り継がれる名作はいつも一緒。そんな名作の1つ「スター・ウォーズ」がついにMEGA-CDに！

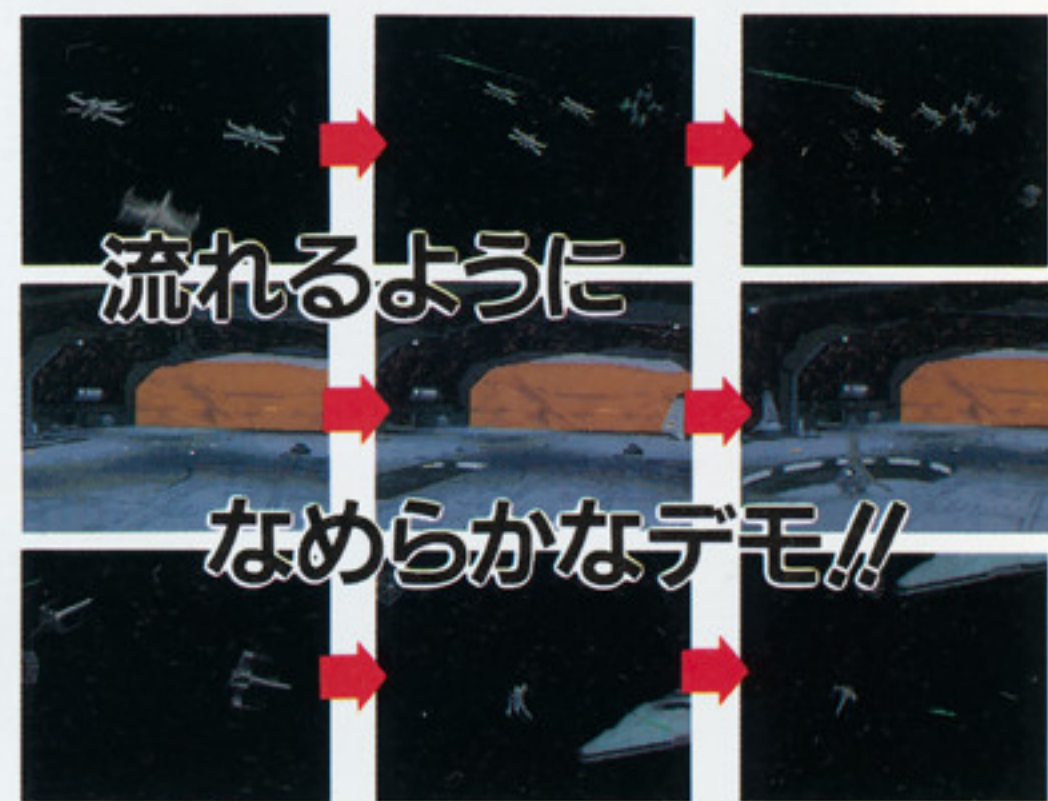
遠い昔、はるか彼方の銀河の物語……
時は内戦の時代
反乱軍が秘密基地から行った奇襲攻撃は
凶悪な銀河帝国に初の打撃を与えた
しかし、銀河系で力を支配する
ダース・ベイダー率いる帝国軍は
敗北からはほど遠く
銀河系の平和を取り戻そうと
無名の若きパイロットたちが
次々と反乱軍に志願していった…

キミもスター・ウォーズに加われ！

もとはIBM-PCのゲームだったレベルアサルトが、MEGA-CDで遊べるこの喜び！ この映画を知らない人はいない(赤ちゃんとかじーちゃんばっちゃんはのぞく)よね。ゲームは、新米パイロットのルーキー1(コードネーム)となって、帝国軍と戦っていく3Dシューティングだ。ゲーム中に入るデモは、すべて映画から取り込んでいるので、スピードと迫力が十分すぎるほどのでき。もちろんゲーム中のほとんどの背景やグラフィック、キャラなどは映画から取り込んである。そんなスゴイこのゲームを、今回はチャプター4までレクチャーしていこう。君もルーキー1のつもりで読んでいってくれよな。いくぜ！

Rookie1 are you

できたてのホヤホヤなヒヨッコパイロット・ルーキー1。彼の成長は、君の成長でもある。反乱軍のエースパイロットになるまでには、いくつもの試練が待っているぞ。

機体を後ろから見た視点の面は、操縦テクニックを重視したチャプターになっている。機体と一体化することが上達の第一歩だぞ。

コクピットからの視点は、おもに宇宙。正確な操縦とシューティング技術が必要だ。照準の慣性を抑えて、素早くターゲッティングを。

流れるように なめらかなデモ!!

Chapter1：Flight Training

チャプター1 フライト・トレーニング

最初は、練習機でタトゥーインの秘密基地ぞいの谷間へ、教官達の2機と訓練飛行だ。ここで基本となる機体の反応速度とカーブの曲がり方を覚えるのだ。

惑星タトゥーインの谷間にある秘密基地の管制室から、1機の練習機へ離陸司令がかかった……。

司令とともに、エレベーターで上がって来る1機の練習機。これにルーキー1が乗っているのだ。

練習機のアップ。単純な3ウイングだが、小回りがきくぞ。ダイレクトなコックピットだよね。

離陸しようとしているルーキー1の機体。「グッドラック！」「サンクス！」会話が最高にいいぞ。

「用意はいいかルーキー1」教官から通信が入る。さぁ、君の初飛行の腕前を披露してやろうぜ。

ゲートを飛び出し、教官の機体について行く。目的の谷へと向かうにつれ、期待と不安がよぎる。

GWOON!!

スタートすると右、右、左と大きなカーブがある。はじめは操縦感が重く感じるかもしれないが、それに慣れなければいけないぞ。

カーブはきついが、早めに機体を起き上がらせないと、内側に激突する。しかも次のカーブに反応しにくい位置になってしまうのだ。

別れ道

教官の機体が2機なのはこういう理由からだ。好きな方へ早めに反応する。

右 イージーコース

狭まる場所があるが、フラついてなければなんてことはない。でも、見た目より当たるぞ。

右は簡単。といっても、急カーブが2カ所連続している。そこを通過できればあとは安心。

左 ミドルコース

やや難しいコースだ。急カーブが連続しているぞ。カーブ後の切り替えしがポイントなのだ。

フィニッシュはアーチくぐり。こっちのコースの方が面白いけど難しい。上達するには良い。

谷を抜けると、見おろしのシューティング練習になる。岩の塔にぶつかるな！

トレーニングはまだまだこれからだぜルーキー！

Chapter2：Asuteroid Field Training

チャプター2 アステロイド・フィールド・トレーニング

宇宙空間でアステロイドを通過しつつ、ターゲットを狙っていくぞ。撃ちながらアステロイドに接触しないように機体をコントロールしていかなくてはならない。

オレが教え込んでやる

ターゲティングしつつ、コマンダーについていくのだ。なるべくターゲットを破壊しつつ進んで行け。危険と思ったらムリに追わなくてもよし。

アステロイドだ!!

アステロイドが接近してきたら、照準をギリギリ反対方向へ動かして機体を旋回させる。早めにだ。

よくやった!!

無事終わると、いかめしく口の悪いコマンダーがほめてくれる。次はコラドルでの訓練飛行へ直行。

コースは、教官の後ろをついてゆくのみ。中心にあって、近いものから撃ってゆこう。細かく標準を動かせ。

この視点でも、若干機体を操作することができる。照準を大きく動かしてゆくのだ。

第1段階を終了したら、Aウイングでコマンダーと飛ぶぞ。

ここからはAウイング!!

ルーキー1へのアドバイス 操作をこまかく変えろ!!

操作方法は飛行機タイプと方向キーどおり動くタイプがあり、ゲーム中いつでも変更できる。機体そのものを操作する場合と、標準を操作する場合でタイプを使いわけるのがテクニカルな使い方。

Chapter3：Planet Kolaador

チャプター3 プラネット コラドル

惑星コラドルでは、チャプター1と同じく飛行訓練だ。急なカーブがないかわりに、複雑な地形になっている。細かで微妙な操縦が必要となっているぞ。

通過に失敗すると、この倒れた柱に接触することに。ここを過ぎても、今度は狭い場所の連続だ。

この教官は女性。しかし、女性といっても、腕はベテランパイロット以上。くだけた言葉がいいぞ。

ついてらっしゃい ルーキー1!!

障害物と空の色が似ているので、一瞬で判別するのが困難だ。しかも、接触判定が思ったより大きいぞ。

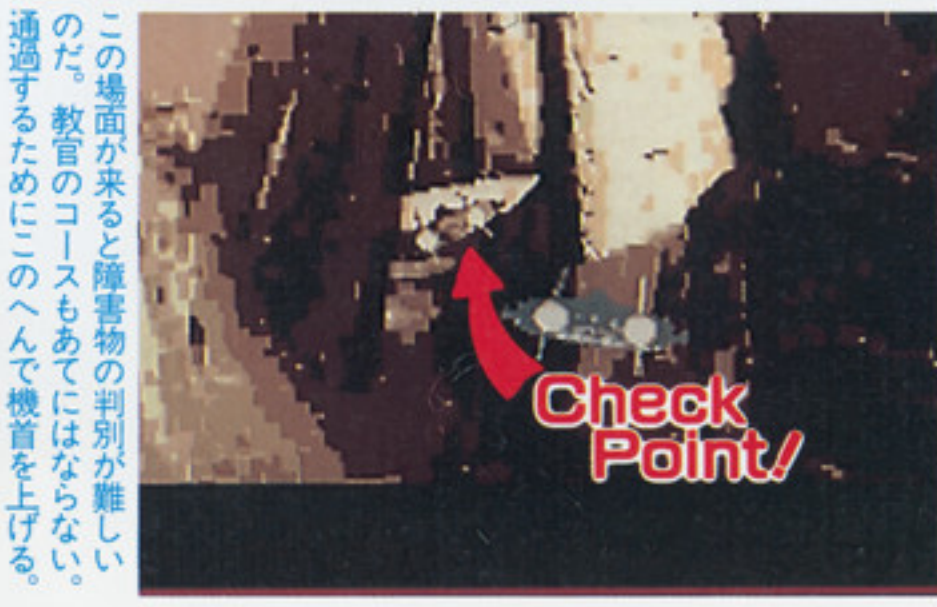
地表スレスレを飛ぶ。フラつくと、すぐ左右の壁に接触してしまうぞ。慎重に操縦していくこと。

コラドルの谷間は、クリスタル状の柱が林立している。画面が見にくいこともあり、かなり難しいぞ。

柱が横倒しになっている場所もある。教官と同じコースで越えていけばまず安心だ。次は難関！

横倒しの柱を越えたら、今度は急降下なんてところもある。その後右にコースが狭まっていく。

教官の尻を追いかけていけば、クリスタルに接触しにくい。はじめは機体を細かく動かしていこう。

この場面が来ると障害物の判別が難しいのだ。教官のコースもあてにはならない。通過するためにこのへんで機首を上げる。

Check Point!

OK!!

なんとか終わった。教官からOKが出て、このままコラドルの秘密基地へ向かう。これで全訓練行程は終わり。

いきなりスター・デストロイヤーと対戦だぜ!

Chapter4:Star Destroyer Attack

チャプター4 スター・デストロイヤー アタック

訓練が終了すると、突然の実戦となる。しかも、相手はスター・デストロイヤーだ。左右側面の砲台を破壊し、レーダーサイトも壊してようやくフィニッシュとなるぞ。

この時点で、レイア姫の乗った船がスター・デストロイヤーに捕獲されてしまう。そして、C-3POとR2-D2がタトゥーインへ脱出していく映画の冒頭シーンのデモが流れる。映画の物語は、このあたりから始まるということだ。なんかファンにはたまらないデモだよね。

女性教官とのひと時。ルーキー1は彼女と何を話しているのだろうか。気になるよなぁ。

しかし、それもつかの間。緊急事態のアナウンスが響く。初の出撃だぜルーキー1!

相手はなんとスター・デストロイヤー。キャプテン、ルーキー1、もう1人とでチームを編成。

相手が相手だけあって、機体は待望のXウイングだ! やり!

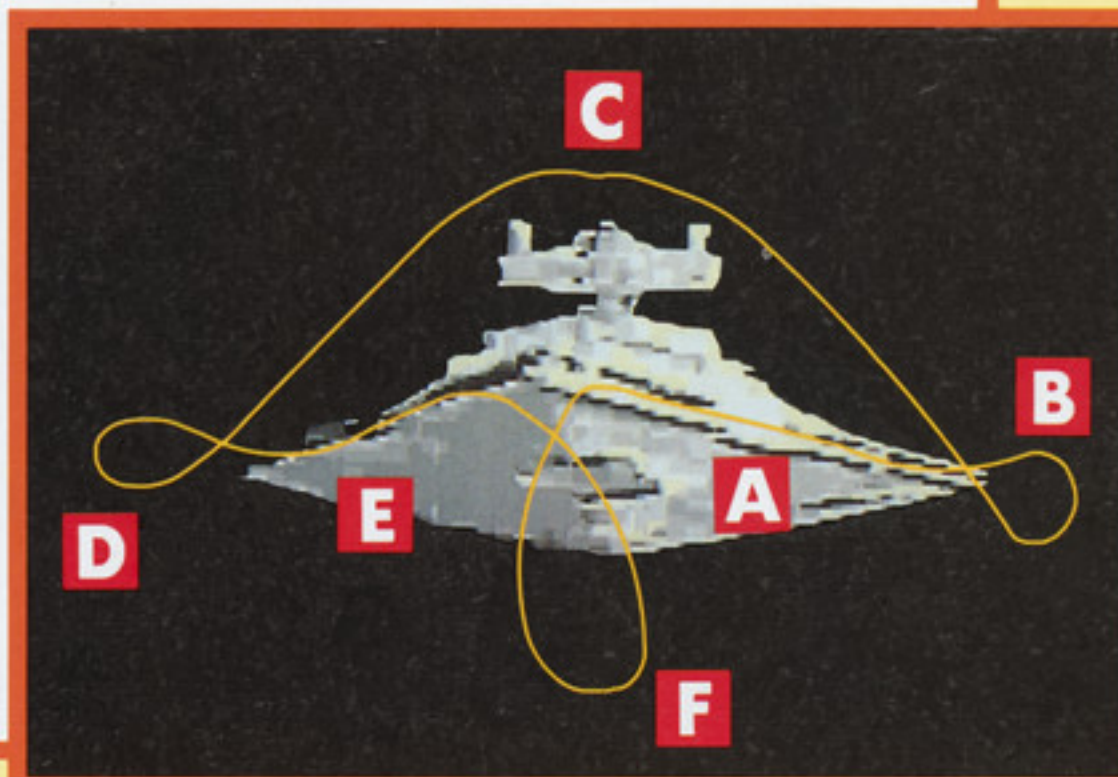
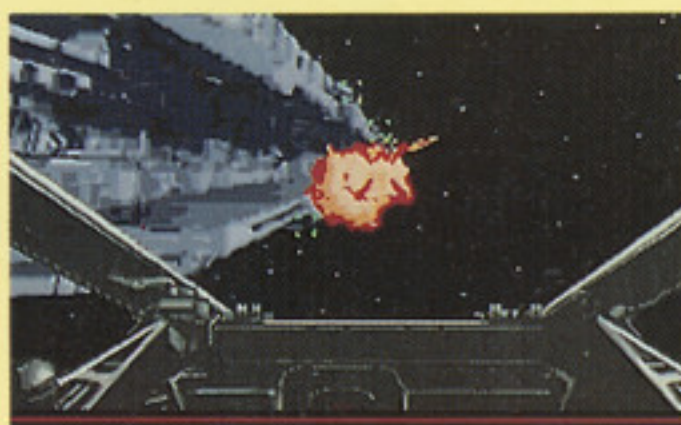
Xウイング!!

3機で編隊を組む。閉じてたウイングを開いて攻撃体勢に入るこのシーンがたまらなくシビレるぞ。はたして本当に沈められるか!?

C
B
A
E
D
F

C レーダーサイト

急上昇した時点で、照準を固定。そのまま撃って撃って撃ちまくるのだ。

ここまで来たら、照準を戻す。そうしないと、ドッグファイトに間に合わないぞ。

A スター・デストロイヤー右面

侵入は、右から。上下に並ぶ砲台を破壊していく。撃ちのがすと後ろから撃たれてダメージを受けてしまう。なるべく多くシュートしていこう。

E スター・デストロイヤー左面

Aと同じだが、機体が回転したりするので、狙うのが少し難しくなっている。回転してもあわてず、一番手前の砲台から破壊しよう。後はこの繰り返し。

B D F ドッグファイト

スター・デストロイヤーから離れると、タイファイターとのドッグファイトになる。こいつらも撃ちもらすとダメージ大。動きが速いので遠い距離から撃て!

レーダーサイト通過の場面では、右方向の小型艦も破壊のターゲットだ。見逃しやすいので、注意しよう。レーダーをいつまでも撃っていると反応が遅れるので、それにも注意。

プロトン・トーピドを撃て!!

左右の砲台とレーダーサイトを破壊したら、最後のトドメに艦橋部分へプロトン魚雷を撃ち込む。失敗してもキャプテンがかわってくれるが、絶対成功させたい場面だ。

Yes!!

プロトン魚雷発射! スター・デストロイヤーを撃沈!

ルーキー1が本物の戦士となる日は…

無事生還したルーキー1は、タトゥーインの秘密基地が攻撃破壊される瞬間に出くわす。被害は好運を祈ってくれた管制の仲間にも…弔(とむら)い合戦だ。タイファイターを追撃するぞ!

ああっ基地か!!

ゆるさねぇ!!

練習コースが終わる前に3機を追撃する。急いで撃て。

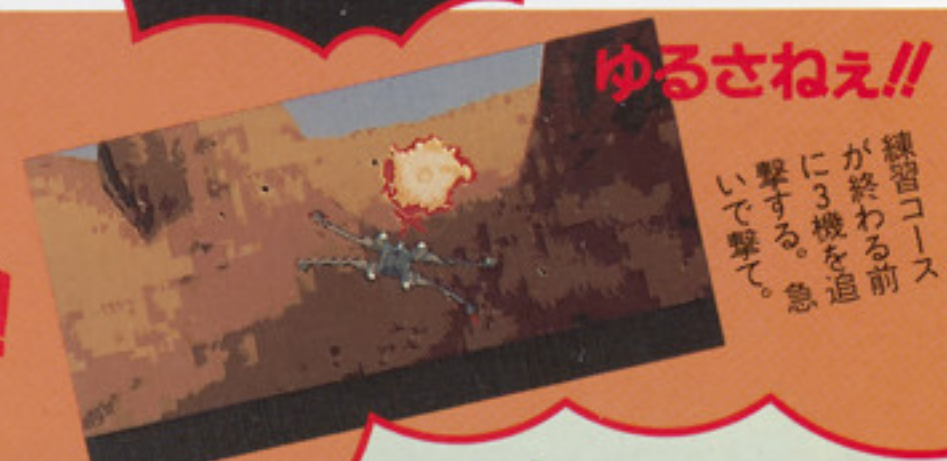
そのころ、タトゥーインの基地は、タイファイターの攻撃に……。

爆発する基地。ルーキー1の思い出の場所が一瞬で炎に包まれる。

Chapter 5

タイファイターを追うルーキー1達。絶対に逃がすな! くそう!

お次はボーナスステージ。地上の敵を撃っていくのだ。気持ちがいいシーンだぞ。

みんな ブッ壊せ!!

ロードス島戦記 —英雄戦争—

まさにビジュアルシーンのオンパレードだ！

セガ／5月20日発売／7,800円／RPG

完成度ゲージ 100％ 1人プレイのみ

今回は皆さんお待ちかねのビジュアルシーンの公開だぞ。MEGA-CDならではのこのビジュアルシーン、とくとご覧あれ。

ビジュアルシーンは圧巻モノ！

お待たせ、やーっとビジュアルシーンとゲームシーンが組み合わさった。ゲーム中に挿入されたビジュアルは、プレイヤーの感情移入度を高めてくれることは、確実だろう。

さて、今回ゲーム中に使用されているこれらのビジュアルシーンは、なんとすべてオリジナルビデオからの取り込み画像なのだ。実際にオリジナルビデオで使用したフィルムを特殊な処理を施すことによって、毎秒8コマのシネスコサイズにしたものだ。

一方セリフのほうは、今回新たにMEGA-CD用に制作された脚本に沿って録音し直したものを使用している。だからひょっとしたら、ところどころビデオ版とは違うかもしれないぞ。オリジナルビデオを持っている方はその辺をゲームと比べてみるのも一興かも。

これらのビジュアルシーンは、たいがいイベントをクリアするごとに出てくる。飽きずにプレイできること、請け合いだぞ。

村長の娘がゴブリンに襲われているシーンから始まるこのゲーム。彼女を助けたのが運のツキ!?

パーンの幼なじみである神官エトは、4年にわたる修行を終えて村に戻ってきた。

ディードとの運命の出会い。ゴブリンが少ないといぶかしがるパーンとエトに、ゴブリンは村に向かったと教えてくれた。

ロードス島戦記 Record of Lodoss War —英雄戦争—

そしてパーン達一行は首都アランへ

ターバの最高司祭ニースの力を借りて村人達を回復へと導いたパーン達。ホッとしたのも束の間、賢者スレインの家に誰かが放った暗殺者が！　幸いその場にはパーン、エト、ギムの3人もいたため暗殺は未遂に終わった。何かとんでもない異変がこのロードス島全体で起こりつつあるのでは……。

パーンとエトとスレインの3人は異変の原因を見極めて解決すべく、まずは首都アランを目指しザクソンの村を後にした。

というわけで、いよいよ本格的な冒険へ突入だ。アランは街が大きいだけにさまざまなイベントが待っている。レベルに不安のある人はノービスの村に立ち寄り闘技場で経験を積んでから行くといい。アランを出る頃には晴れて完全な6人パーティになる。なるべくバランスよくレベルアップしておきたいね。

マーファの最高司祭ニースによって、傷ついた村人達は回復に向かった。

パーンとディードの再会。この後、彼女が仲間になる。

アランの街の見せ物小屋から逃げ出した大ダコの怪物。名前が不似合いな気がするが……。

スレインの家に暗殺者を放ったのもこの魔法使いバグナードだ。

カドモス王の元に使者として来た隣国の姫。だがアランに来る途中で誘拐されてしまう。

次なる場所は……

待て発売！

仮面ライダーZO
邪悪な影があるかぎり年中無休のヒーロー業

東映ビデオ／5月13日発売／7,800円／ADV

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

いつの時代も根強い人気の「仮面ライダーシリーズ」。今作も、幼い子供からマニアくんまでタップリ楽しむことができるぞ。

伝説のヒーロー復活！

ライダーファンの方々、1カ月の間お待たせしちゃいました。今回はストーリーなどの紹介をするので、じっくりと楽しんでね。

STORY OF ZO ゼットオー

今から4カ月前、望月博士により改造手術を受けた助手〝麻生勝〟は、深い密林の中で何者かの声によって目覚めた。
「ネオ生命体？　宏(ひろし)、宏を守れ？　宏とは望月宏……？」
麻生の声だけが響きわたる静寂(せいじゃく)とした森の中、謎の声の主は返答もせず、同じ内容を繰(く)り返し麻生に送り続けていた。
「オレの耳元で叫ぶのはやめろ！」
麻生の叫びに森が共鳴したかのように一陣の風が起こり、麻生の身体を覆(おお)っていた落葉を吹き飛ばした。同時に麻生の身体は、全身緑色の戦士へと姿を変えていくのであった……。ネオ生命体とは何者なのか？宏の身に何が…？　数々の謎を背負ったまま新ライダーの伝説が今、始まるのである。
そして、それを作るのはキミだ！

麻生 勝

やっぱりサワヤカ系の主役＝ライダー。以前は望月博士の助手であった。

望月博士

現在行方不明となっている天才博士。いったい彼の身に何が起こったのだろうか？

望月 宏

望月博士の一人息子。ネオ生命体から彼を守ることがライダーの役目らしい。

正義のために戦うボクらの仮面ライダー

なんと言っても実写だから迫力満点は当たり前！ 激しいアクションが展開していくぞ。ライダーとともにキミの体も動いてしまうはず（ホントか？）。

別に宏くんが好きでダッコしてるワケではないぞ。怪人から助けてあげたんだからね、キミ（エバんなよ～）。

バイクでダダダ～と現場へ直行。急げライダ～、急げ～！ ここで一言。良い子の諸君、スピードを出しすぎると事故っちゃうぞ。

うわ～宏くん大ピンチ！ ちなみに隣のおねえさんは宏くんの知り合いなのだ。宏くんはイイから彼女だけは…（いいのか？）。

わるいヤツらをやっつける!!

ライダーは

復習的遊び方のススメ

前回の説明を忘れてしまった人、または読んでない人（重罪）のためにもう一度教えちゃおう。遊び方は簡単。画面に表示される指示どおりにボタンを押したりすればイイだけだ。

上って指示されたら、上に入れればイイ。反射神経が勝負のゲームなのだ。

キックと出たらキックボタンを押そう。失敗するとダメージを受けてしまうぞ。

敵なんだけどカッコイイ怪人たち

すっごい悪いヤツなんだけどなんだかカッコイイ。きっとライダーより怪人のほうがイイと言う人もいるハズ？

コイツはコウモリ男だ。英語で書くとバットマンなんだけど正義の味方ではない（当たり前なのね）。

一番グロテックなクモ女。口からシェーっと糸を吐くのだ。コイツはかなりカッコイイぞ。

今回、ライダーの宿敵となる怪人ドラス。ハッキリ申しましてメッチャクチャ強い！ 油断するなよ～。

正義の道は長くて険しいぞ

ゲームが進むにつれて明らかになる数々の謎。次から次へとテンポよく展開していくストーリーはドキドキものだぞ。

学校の帰り道に不思議な物体と出会う宏。ここからゲームはスタートするのである。

行方不明のハズの望月博士が宏の前に現れた。でもなんだか怪しい雰囲気が……。

これぞ敵の秘密基地。いったいここでは何が…？

宏のおじいちゃんに自分の秘密を告白する麻生。

小山遊園地で

MEGA-CDでキミと

あくしゅ！

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993
HEAVENLY SYMPHONY
目指せ！ワールドチャンピオン!!

セガ／発売中／7,800円／RAC

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

フジテレビ＆ＦＩＡ公認の究極のＦ１ゲーム、もう君は手にしたか？　長期間遊べるパフォーマンスに早くも話題沸騰だぞ。

チャンピオンロードを自分でシミュレートだ!!

このゲームはなかなか奥が深い。モードが３つあることもその理由の１つだが、各コースの攻略方法がマシンやセッティングによって微妙に変わってくることがその大きな理由となっている。基本的な遊び方としては、１つのマシンを極めるか、本当のＦ１ドライバーのようにいいマシンに乗り換えていくかのどちらかしかない。そこで編集部がオススメするのが、右の４年計画。新人Ｆ１ドライバーになりきって、チャンピオンまでの道のりをシミュレートするのだ。せっかくこれだけリアルに再現したゲームがあるんだから、その気になって遊ばなきゃ損だ。いろんなチームを渡り歩くのは面白いぞ。

編集部推奨の4年計画

GP 1年目	下位チームで経験を積む
GP 2年目	中堅チームでキツイ戦いを
GP 3年目	上位チームでチャンピオンを
GP 4年目	下位チームでチャンピオンを

別に１年目からチャンピオン目指したっていいけど、まあ無理。このくらい繰り返しやって、どの車でもチャンピオンが取れるくらいのドライバーになりたいね。それが男ってもんだよな。

上位チーム	ウィリアムズ マクラーレン ベネトン
中堅チーム	フェラーリ リジェ ザウバー ロータス
下位チーム	フットワーク ティレル ジョーダン ラルース ローラ ミナルディ

レースの組み立ても考えろ！

本戦までの走行の機会を逃すな。

レースはほとんどのサーキットでタイヤ交換が必要。このタイミングを間違うと勝てない。

表彰台に上がれば、ひと味違うグラフィックが。ドライバーズポイントもアップ！

予選ではラップとともに、最高速も表示される。どこに自分の欠点があるのか分析だ。

コース攻略は車によって違うとは言っても、最低でもマップを見なくても走れるようにならなければダメ。そのためには何周も走らないとね。習うより、慣れろだ。もちろん「フリーラン」で練習するのもいいけど、結局レーススケジュールの中での緊張感があるほうが覚えるのは早いのだ。予選、ウォームアップ、フリー走行とガンガン走れ！

セガ開発最速ラップ

コース	タイム
セガ・パークサーキット	35.89
キャラミ	1'14.04
ホセ・カルロス・パーチェ	1'10.86
ドニントン・パーク	1'11.65
ディノ・フェラーリ	1'20.09
カタルニア	1'11.35
モンテカルロ	1'17.97
ジル・ビルヌーブ	1'18.35
マニクール	1'08.54
シルバーストーン	1'15.78
ホッケンハイム	1'31.75
ハンガロリンク	1'11.77
スパ・フランコルシャン	1'42.21
モンツァ	1'13.45
エストリル	1'06.67
鈴鹿	1'27.61
アデレード	1'15.22

1994第１戦ブラジル終了 どうなる!? 今シーズン

ついにＦ１が開幕した。今月号が出ているころは第２戦のＴＩ（T1じゃないぞ）の結果が出てしまっているわけだが、各チームの戦力は開幕前の予想と比べてどうだったか分析してみたい。

開幕前、特に話題になっていたシューマッハーvsセナの戦い。ブラジルでは、セナのスピンという意外な結果で終わったのは残念だったが、ただ、リタイヤしなくても順位はあのままだった可能性が高いので、ウィリアムズとベネトンの性能はあまり差がないと考えられそうだ。ウィリアムズはバンピーなコースが苦手という評価があるだけに、サーキットによっては圧倒的な強さを見せるかもしれないが、ハイテクの禁止によって、昨年までのアドバンテージは間違いなく減っている。

一方、マクラーレンとフェラーリは今一つだが、これは予想どおりとも言える。しかし回を追うごとに力をつけてくることは明らかで、ザウバーを含めた５強という図式ができあがりそうな気配だ。その中で、中堅チームは５強が安定するまでにできるだけポイントを取らないとツラくなるはずだ。そういう意味で、開幕戦の片山右京などはチャンスを見事に生かしたと言える。このままの位置を維持してほしいのだが……。（文／吟宮鈍）

キミはCMを見たか!?

４月中旬から放映が始まった、超カッコイイＣＭ。制作はなんとすべてセガ社内によるものだ。２種類あるぞ。

BEメガ裏技リーグ Vol.50

今回は何年ぶり(？)かのすごいボリュームでビックリ！　ほぼ隔月と化したサンダーバーズは、お察しのとおりお休みです。ごめん！

V・V(ヴイ・ヴァイヴ)

2軍 フリープレイモード

電源を入れた後、リセットボタンを100回以上押してから(連打してもかまわない)オプション画面に入ると、クレジット数の設定項目でフリープレイが選択可能になる。

また、リセットボタンではなく、タイトル画面が表示されている時にA、B、Cボタンを押したままスタートボタン(ソフト上のリセット)を100回以上押すという方法でも、同じ効果が得られるぞ。

(長崎県・岡本義之・21歳)

100回以上リセットすると、クレジットが無限に設定できる。どうせなら「スラップファイト」みたいに最初から入ってればいいのにね。

フリープレイの時は、残機を1にしておくとミスするたびに復活アイテム(コンティニューすると出る)がすぐに取れて楽だぞ。

ロード・ラッシュII

2軍 隠しバイクのパスワード

オプションのパスワード画面で、「00DA　1V0N」と入力してから1人プレイを始めると、いきなりワイルドシングというバイクで走ることができる。ちなみにこれはバイクショップでも扱っていない隠しバイクで、通常のものとは比較にならないほど性能が高いのだ。

(茨城県・清水辰夫)

このとおりにパスワードを入力しよう。数字の0とアルファベットのオなど、まぎらわしい文字を間違えないようにね。

ワイルドシングはとにかく速い。しかもニトロも最初から装備しているし、こんなに傾いてもコケない。車体が軽いのが難だけど。

ドラゴンボールZ 武勇烈伝

2軍 ターボモード他

まず、電源を入れる時にA、Bボタンを押したままにしておく。成功すればタイトル画面の背景の色が赤になるので、後は普通にゲームを始めよう。すると通常よりも動きが速いターボモードになっているぞ。また、1P対COM、1P対2P、COM観戦のうちどれかでスタートして、キャラ選択画面の時にXボタン(6Bパッド)を押すと、コンピュータがランダムに決定してくれる。これは通常のモード、ターボモードのどちらでも可能だ。

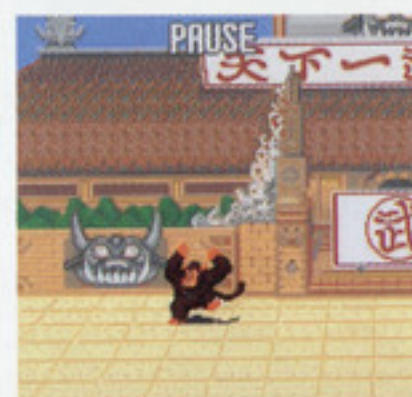
(大阪府・益尾宏治・22歳)

タイトル画面の空の色が赤くなっていれば成功。スピーディーなモードになるぞ。

Xで勝手に決定。また、プレイ中はモードボタン+左右でダッシュ可能。これが6B対応？

アマ 隠れキャラクター

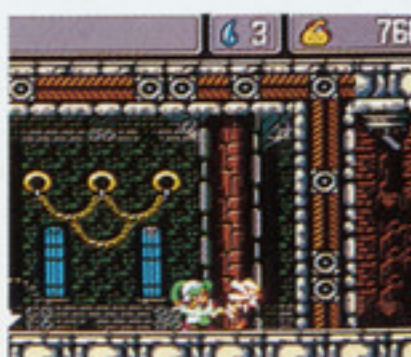
まずCOM観戦モード(キャラクターは誰でもいい)を始めて、いったんポーズをかける。そしてそのまま待っていると、5分おきくらいにバブルス君が画面を横切っていく。

(東京都・アナシーマ・18歳)

観戦モードでポーズをかけて放っておくと、約5分おきにこのバブルス君が登場する。

モンスターワールドIV

アマ スリーセブンでゴールド増加

プレイ中にお金を拾った際に、合計金額がちょうど777になると、アイテムを入手した時の効果音が鳴って一気に7777までアップする。

(三重県・広泰啓・13歳)

所持金額がちょうど7並びになるように調整しよう。直前でセーブしておくと確実だ。

一気に10倍+7ゴールド！

うまくいけば、お金を拾うと同時にゴールドがどんどん増えていく。序盤にこれだけ稼げるのはうれしいね。

ベア・ナックルIII

ラウンドセレクト他

まず、メニュー画面が表示されている時に、方向ボタンの上とBボタンを押さえておき、そのままオプションに入る。すると、下のほうに新たな項目が加わっていて、ラウンドセレクトが可能になる。

また、同じくメニュー画面で、2P側パッドの方向ボタンの下＋Cボタンを押さえておき、1P側パッドで2人プレイを選択すると、同じキャラクターが使用可能になるぞ。

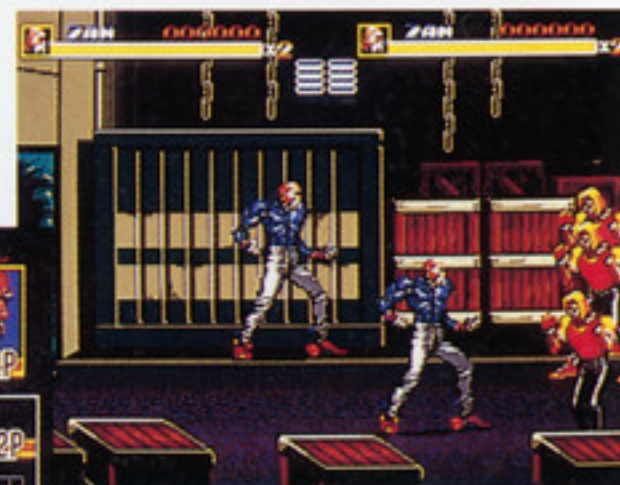
（千葉県・安部康平・16歳）

上＋Bを押したまま、この画面からオプションに。すると……。

1～6までラウンドセレクトが可能になる。ストーリー分岐をいろいろ試したい時に便利。

今度は2P側の下＋Cを押さえておき、1P側で2人プレイを開始。

なんと同じキャラクターを同時に選択できるのだ。前作にも同じ裏技があったよね。

じじい同士での2人プレイも可！

ただし対戦モードと違って色は同じなので、自分のキャラを間違えないように。それにしても、わざわざじじい2人でやらなくても……。

ゲームのかんづめVOL.1

フリッキーのラウンドセレクト

最初にメニュー画面で「フリッキー」を選択したら、とりあえずタイトル画面でスタートボタンを押し、ゲーム説明の画面にする。

その後、方向ボタンの上とA、Cボタンを押さえたままスタートボタンを押すと、ラウンドセレクト画面方向ボタンで最終の48ラウンドまで選択可能）に入れるぞ。

（埼玉県・市川光洋・20歳）

この画面で上＋A、Cを押したままスタート。これでどこからでも開始できるぞ。

なお、最終面をクリアするとスタッフロールの後に、ラウンド1から繰り返しとなる。

ザ サード ワールド ウォー

隠しグラフィック

まず、コマンド入力モードに入る裏技（コンフィグに入って上、下、左、右、スタート。1月号参照）を使って、パスワード画面を表示させましょう。それから「MEGA－CD」や「TV1」、「TV2」、「TV3」などの言葉を打ち込むと、隠しグラフィックが見られます。

（新潟県・池野泰文・16歳）

TV1

TV2

TV3

上のグラフィックはモニター調整用か？　以前紹介した「GAME」や「MICRONET」、「CM」といったパスワードも、知らない人は使ってみてね。まだまだ他にも隠されているかもしれないぞ？

なんじゃこりゃ？

「MEGA－CD」でこんな画面に。実際に見ると、脱力感に襲われるかも。

アラジン（ゲームギア）

半無敵のパスワード

まずパスワード入力画面で「AIQY」と打ち込んだら、スタートボタンを押して普通にゲームを始めよう。すると、これだけで無敵モードになっているのだ。

ただし、穴落ちなどの一発死の罠などには無効なので注意しよう。

（東京都・アラヂョン・21歳）

「AIQY」と入力したらスタートボタン。あとは普通にプレイしよう。

アラジンが半透明になって無敵になっている。だけど、一発死には気をつけよう。

ソニック&テイルス（ゲームギア）

サウンドテスト

まず、タイトル画面が表示されている時に、ボタンを「下、下、上、上、左、右、左、右、1、2」の順に押す。

その後スタートボタンを押すと、うまくいけば効果音が鳴って、サウンドテストに入れるぞ。

（埼玉県・フリック・18歳）

タイトルでコマンド入力。ボタンの順番は面セレのコマンドにひねりを加えたものか？

異様にシンプルなサウンドテスト画面。とりあえず知っておいて損はないでしょ？

エターナルチャンピオンズ

各ステージの写真は、左側がキャラの立ち位置、右側が倒した時のグラフィックとなっている。やられる側の立ち位置を背景に合わせて、最後の一撃をやや離れた間合いから当てると成功しやすいぞ。うまくいかない場合は、倒す側のキャラをいろいろと変えてみよう。

2軍

とどめの残酷な一撃

勝負が決定する時に、負けた側のキャラが特定の位置に倒れると、通常は出ない隠しグラフィックが見られる。ただし、最後の一撃を当てる側の技（強パンチか強キックが成功しやすい）と間合いによっては、うまくいかない場合もあるぞ。

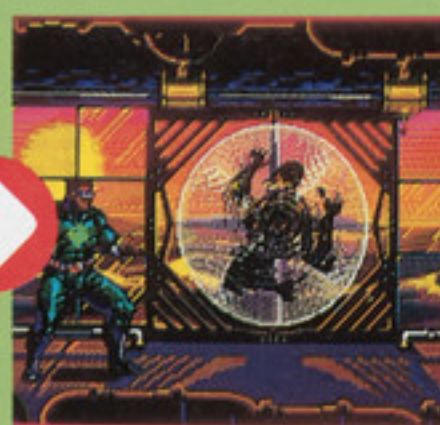
（茨城県・猪川裕生・22歳）

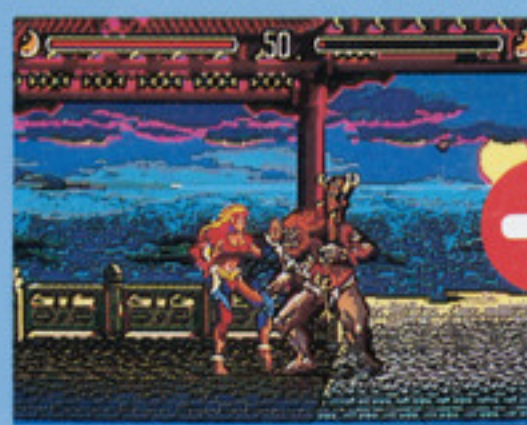
スラッシュステージ
ステージのずーっと左のあたりで右側から倒す。恐竜がおいしそうに敗者を食べてくれるぞ。ファットマンか？

シャドーステージ
黒の字に合わせて左から殴ると、負けたほうがビリビリしびれる。最後に爆発しちゃうのが笑える。

トライデントステージ
ここは位置合わせがやりにくい。背景を良くみて試そう。ちなみに負けると触手に血を吸われる。

ラックスステージ
天井のグラフィックを参考に位置を合わせる。やられると粉々になり、掃除機にあとかたもなく片づけられてしまう。

ザヴィエルステージ
ここもグラフィックを見ただけで展開がバレバレ。炎に飛び込んで骨になるまで焼かれてしまうのだ。

ブレードステージ
背景を見ただけで結果がわかるステージ。ファンに巻き込まれてメチャクチャに回転する姿が悲しい。

ミッドナイトステージ
背景のボロ家で位置合わせをしよう。負けると空からヘリが来て銃撃されてしまう。結構残酷。

ジェッタステージ
ここは柱で位置合わせをすると楽。負けると足場が崩れてそのまま落下していく。そんなに悲惨じゃないかも。

ラーセンステージ
ここはミッドナイトステージに近い結果が見られる。やられると背後の車からマシンガンで蜂の巣にされる。

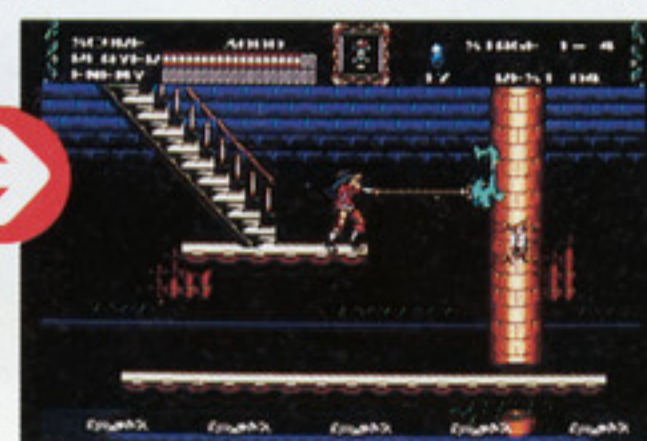
バンパイア キラー

2軍

エキスパートモード他

まずタイトル画面にメニューが表示されている時に、ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」の順に押そう。成功すればここで効果音が鳴るので、後はオプションに入ってみよう。すると、難易度の項目でエキスパートモードが選択可能になっているぞ。

また、オプション画面でBGMを05、SEを073に設定してからゲームを始めると、キャラクターの武器レベルが4になった時に限り、BGMが変わるのだ。

（神奈川県・小港・19歳）

コナミコマンドでエキスパートに。BGMが変わる裏技も併用可。できればイージーモードの裏技もほしかったな。

武器が最強になり、音楽が他機種のドラキュラに変わった……って、写真じゃわからん！

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから送られたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼（大リーガー～1軍は希望のメガドライブソフト1本かGGソフト2本。2軍～草野球は図書券）と、全員に本誌オリジナルテレホンカードを進呈します。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

<SPECIFICATIONS>
MODEL No. : HGG-3210 (GAMEGEAR)
CPU : Z80A (3.58MKz)
WORK RAM : 8KB VIDEO RAM : 16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

JUNE, 8TH, 1994

最近、知り合いからGGのTVオートチューナーを1週間ほど借りました。あまりのお手軽&便利さにほしくなっちゃったけど、まずは2カ月たまった家賃を払わないとイカンかもな……。

ガンスターヒーローズ／コカ・コーラキッド／魔導物語II～アルル16歳～／とられてたまるか!?／エイリアン³

夏に向けビックタイトルが目白押し!! まずはこの2本だ！

先月の特集を読んでもらってもわかるように、最近のGGは非常に元気がいい。この雰囲気をさらに盛り上げるべく、セガはコカ・コーラと組んだ大がかりなプロモーションを計画中だ。そのタイアップ作品として登場するのが、「コカ・コーラキッド」だ。プロモーションの規模も大きいけど、ゲームのデキも相当なもので、この勢いだと、GGまで真っ赤になってしまいそうだ(←意味深)!?

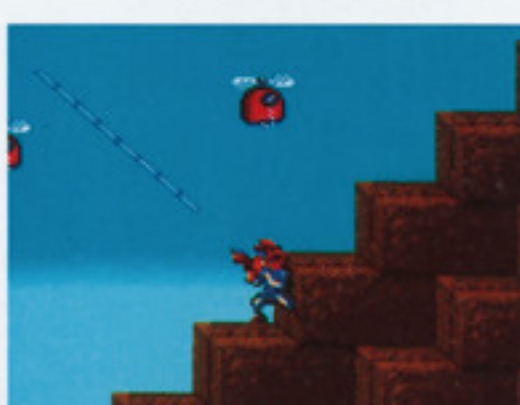
さらに、昨年MDで大人気になった「ガンスターヒーローズ」のGG移植も決定した。ガンヒーファンは今のうちにGGを買おう！

ガンスターヒーローズ 完成度5%

●セガ／発売日未定／3,800円／ACT／4M

傑作MDアクションがついにGGへ移植決定!!

MD版のほぼ完全移植を目指し、現在開発真っ最中の「ガンスター」。移植はセガで行っているが、本家本元のトレジャーが移植のデキを厳しく監修するとのことで、仕上がりはかなり期待が持てそうな気配。2人同時プレイはもちろん、キャラクターの多彩なアクションやセブンフォースを始めとしたボスキャラの凝った動きをGGでどう再現するかが見モノだぞ。

MD版をプレイした人ならおなじみ、一面の冒頭シーン。GG版もMD版同様、敵キャラはワンサと登場する予定。

ピラミッドの頂上目指してガンガン進め。多関節キャラのボスは登場するのだろうか!?

MD版の迫力をGGで再現

どれくらいMD版の仕様を移植できるのかが気になるGG版だが、武器の使い分けやステージ構成はほぼそのままになるよう開発が進められているとか。今後の追加情報を待て!?

NOW MAKING コカ・コーラキッド 完成度20%

●セガ／8月発売予定／3,800円／ACT／4M

コカ・コーラとセガがCMキャラでタイアップ!!

この夏GGを盛り上げるのはコカ・コーラがお届けする横スクロールアクション

主人公の動きにも注目

コカ・コーラとのタイアップ作品と言ってもピンとこないと思うので、まずはゲームの簡単な説明をしよう。ゲーム内容は、コークシティーのスカットスクールに通う人気者「コーキー」(コカ・コーラのCMキャラだとか)が、悪の集団にさらわれた憧れの先生を救うために敵アジトへ乗り込むというもの。「ガンスター」同様、スピード感あるゲーム展開を期待したい。

壁にはりつくコーキー。多彩な動きが◎。

スライディング攻撃は敵の撃つ弾丸を避けつつ攻撃もできるという便利なワザだ。

空中にジャンプした後もフリスビー攻撃が使えるのだ。

ハイスピード&ダイナミックなゲーム展開で君に迫る

階段を避けつつスケボーをうまく操作しよう。

魔導物語Ⅱ ～アルル16歳～ 完成度100%

●セガ／5月20日発売／5,500円／RPG／4M＋B・4

マジカルボイスRPGの第2弾が早くも登場

タイトル名を見てもわかるように、この「II」はあの「魔導物語」の続編にあたる作品。基本的にゲームシステムは「I」と大きく変わるところはないが、時代設定が大きく違うことに注目だ。なんと「II」では、幼稚園児だった主人公アルルが16歳という年頃の女の子に成長しているのであーる（別にリキむことではないのだが……）!! で、今回のストーリーだが、魔導スクールに通おうとするアルルを狙う魔法使い・シェゾとの戦い（?）がメイン。冒険の舞台も、地下牢・ライラの遺跡と2つに分かれスケールアップしているとのこと。手堅く遊べる1本と言えよう。

アルルを狙う魔導師シェゾとの一騎打ち!

「I」に比べると、かなり大人びたアルルの雄姿を拝むことができる。「お前（アルル）のすべてがほしい」と言うシェゾの狙いとは?

ストーリー STORY

16歳になった魔法使い見習いのアルル。そんな彼女の前に、彼女の魔導力を狙う魔法使いシェゾが現れた。地下牢に幽閉されたアルルの運命は……。

地下牢からの脱出

シェゾに捕まったアルルの運命は?

サンプリングボイスももちろん健在

前作で好評のサンプリングボイスを継承。ゲーム中はしゃべりまくるぞ。

オートマッピングもあり

アルルの表情以外は前作とほぼ同じなのだ。

IIの主要登場人物を紹介

新キャラが続々登場する「II」、主人公のアルルもちょっぴりお色気パワーアップでキミに迫る…!?

かわいいキャラが勢ぞろい!!

- **アルル・ナジャ** 本編の主人公で16歳のかけだし魔導師。カワイイ。
- **新キャラ シェゾ** 年齢不詳の魔導師。結構美青年。
- **サタン** 闇の貴公子。妃となるべき魔導師を探している。
- **セイレーン** 歌が好きで踊り上手な魔物。
- **ピグラ** 自称杖作りの名人。味方?
- **リュンクス** ネコみたいな敵。強くない。
- **ガルタ** 金色の翼を持つ鳥人間だ。
- **スキュラ** 上半身が女の子だが下は犬。

とられてたまるか!? 完成度100%

●セガ／6月3日発売／3,800円／ETC／4M

宝を狙う泥棒達をあのテこのテでやっつけろ

全国東宝系映画館で公開される同名映画をゲーム化した作品がこの「とられてたまるか!?」だが、この作品、ジャンル分けすることが非常に難しい。あえて言えば、〝シミュレーション風トラップ仕掛けゲーム〟と言ったところだろうか（?）。プレイヤーは警備会社のセキュリティーエキスパートとなり、屋敷に侵入する泥棒達を次々と退治するのが目的。どこにトラップを仕掛ければいいのかをじっくり考えよう。

最初のステージは、映画の舞台にもなっている唯野家の警備が目的。泥棒達の侵入を防ごう。

これが鉄壁のセキュリティシステム SECURITY SYSTEM

唯野家の全室はすべて監視モニターでチェックできる。怪しい現場は必ず調べろ!!

アイテムを買い

泥棒退治に必要なトラップはショップから買わなければならない。予算と相談しようね。

トラップを仕掛け

昼間のうちにトラップを仕掛けろ。

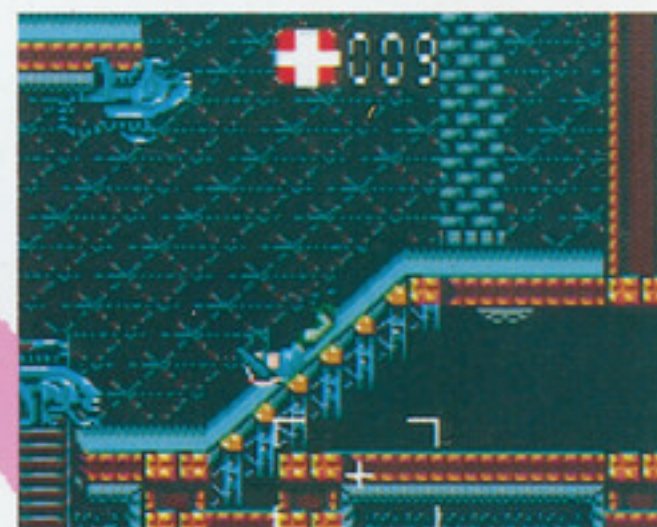
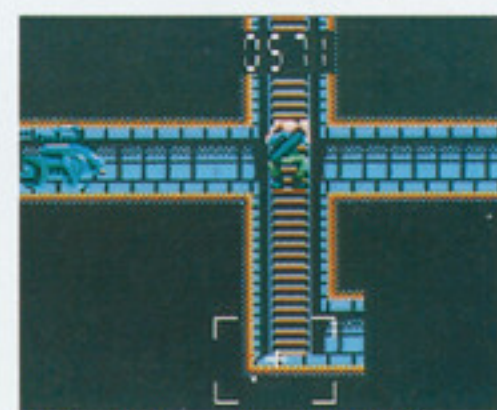
成功!

うまくワナを泥棒の前で動かせば退治成功だ。

エイリアン³ 完成度100%

●アクレイムジャパン／5月27日発売／4,500円／ACT／2M

映画の緊迫感を再現!! リプリー最後の闘いだ

同名映画のゲーム化。主人公はリプリーとなって制限時間内に人繭にされた囚人を助け出し、エイリアンの巣から脱出するのが目的だ。ネームバリューを考えるとちょっと時期ハズレな気もしないではないが、遊んでみるとこれがかなり面白い。動体レーダーでエイリアンの動きを察知しながら進む時の緊迫感や、通風口内での息詰まるアクションは映画の雰囲気満点。見た目は単調かもしれないけど、マニアックな作りに好感が待てる。

方向ボタン下＋2ボタンでアイテムの切り換えが可能。残り弾倉は常にチェックするべし。

迫りくるエイリアンの恐怖

通風口内はレーダーだけが頼り。どこから襲われるか不安。

制限時間を超えると幼生がふ化する…!!

選べる武器は4種類

- **マシンガン** 威力は弱いが連射ができる。
- **火炎放射機** エイリアンの卵に有効な武器。
- **手榴弾** 下にいる遠くの敵を倒せるぞ。
- **グレネードランチャー** 発射時間は遅いが威力は抜群。

ワールドダービー

完成度100%

●CRI／5月27日発売／4,980円／SLG／4M+B・B／8人通信プレイあり

天皇賞（春）
さあ、スタートです

感動を呼ぶファンファーレ。自分の馬がGIを走るのはなんとも言えない気持ち。

制覇したGIトロフィーは、展示室に飾られている。ここには、キミの馬主としての歴史とその苦労が刻まれているのだ。さあ、涙しろ！

WORLD DERBY

左周り、右周りもキチンと再現。解説がないのはちょっと残念だけど、しようがない。

ハンディマシンのゲームとは思えぬほど緻密なデータとシステムを持ち、16ビット機なみの競馬シミュレーションが楽しめる、この「ワールドダービー」。競馬に興味のない人にはとかく敬遠しがちなジャンルだが、5,000円ほど投資してもらうだけで、十分に馬主、調教師感覚がわかり、競馬界の仕組みがどんどんわかってくる優れものなのだ。夢はG1完全制覇と海外遠征。そこまでいけなくても、まずは1頭の馬を愛情を持って育てることから始めれば、きっとこのゲームの面白さがわかってくるはずだ。

今月は、まったく競馬or競馬シミュレーションを知らない人でもある程度楽しめるように、チャートやデータを入れながら紹介していく。参考にしてくれ。

殿堂入りスーパーホースを目指せ!!

ゲームの流れを復習

仔馬　3,000万円
入厩／調教
レース登録
出走
乗馬
引退
種馬／肌馬
生産

競馬場
馬券購入
売買
仔馬
地方馬
繁殖牝馬

どこに預ける（関西編）？

人の輪と信頼　池絵
スタッフの和を武器に厩舎一丸となって重勝戦線に挑む。また師の馬は高齢まで長く走ることが多い。専属はうつだ騎手。

千勝を目指す　伊藤
GI取りに意欲豊富な師は牝馬の仕上げに特に定評がある。また、狙ったレースは確実にものにする。専属はせんだ騎手。

名人の読み　丈
騎手時代、名人の異名を取った名手。馬とライバルを見る目で名トレーナーの名も手中に収める。専属はさるばし騎手。

スパルタ革命　斗山
スパルタ調教による革命をもたらした坂路の申し子。競馬はペースであるというラップ主義者である。専属はおかない騎手。

年度代表馬
ビープサターン
17戦17勝　GI　6勝

年度優秀馬が生まれるようになると、キミの生産活動も楽になるぞ。

本賞金	0	500	1000	1800	3000
3歳	新馬未勝利	500万下	オープン		
4歳	未勝利	500万下	900万下	1500万下	オープン
5歳以降	／	500万下	900万下	1500万下	オープン

G1出走条件!?

GIは各レースに出走条件がある。3歳のみ、4歳以上、牡馬、牝馬、オープン馬などの区別は基本条件。これ以外に皐月賞（弥生賞・スプリングS・若葉S2着以内）、日本ダービー（NHK杯・青葉賞2着以内）のような出走優先条件もあるし、有馬のような人気投票もあるのだ。
なお、出走条件、スケジュールは実際と異なるぞ。

ワーダビ・レーススケジュール

月	イベント	レース
1月		①金杯 ③京成杯、シンザン記念 ④AJC杯、日経新春杯 ⑤クイーンC
2月		①東京新聞杯 ②共同通信杯 ③目黒記念、京都記念 ④中山牝馬S、マイラーズ
3月		①弥生賞、中日新聞杯 ②チューリップ賞 ③日経賞、若葉S ④スプリングS、毎日杯
4月	出産	①ダービー卿チャレンジT ②桜花賞 ③皐月賞 ④天皇賞、スイトピーS
5月	種付け	①青葉賞②NHK杯 ③安田記念、京阪杯 ④オークス ⑤日本ダービー
6月		①ニュージーランドT4歳 ②宝塚記念、エプソムC ③金　賞 ④CBC賞
7月	セリ市 新馬戦	①ラジオたんぱ賞 ②七夕賞、高松宮杯 ③朱雀ステークス ④BSNオープン、KBC杯
8月		①札幌3歳S ③新潟日報杯、マリーンS ④函館記念、フェニックス賞 ⑤小倉記念、新潟記念
9月		①新潟3歳S、小倉3歳S ③オールカマー、朝日チャレンジC ④セントライト記念
10月		②毎日王冠、京都大賞典 ③京都新聞杯、アイビーS ④ローズS ⑤天皇賞
11月		①菊花賞、根岸S ②エリザベス女王杯 ③マイルチャンピオンシップ ④ジャパンカップ
12月	海外遠征	①阪神3歳牝馬S ②朝日杯3歳S ③スプリンターズS ④有馬記念

エリックのワールドダービー必勝体験記

エリック・C・セデンスキー
「競馬　最強の法則」（KKベストセラーズ）で連載を担当するほどの競馬フリークでもあるエリックにワーダビを体験してもらったぞ。

写真：神田壮亮

競馬で儲けるためには、3つのことを知らなければいけないと思う。馬、騎手、そしてレースだ。初めて競馬場に行った時の私は、その1つも知らず、結果は大負けだった。そこで馬の勉強をする決心をし、まず脚質のことから研究をはじめたのだ。

だが、それだけでは勝てない。馬もスポーツ選手同様、調子のいい時と悪い時があるのだ。これがわかるようになるには、さんざん苦労したけど、大雑把に言えば調教の結果を見れば想像がつくのだ。だから、レース予想には調教欄が非常に大事である。加えて、当たり前のことだけど、騎手も調子が変わるから、競馬の大切な要素になる。コースの得手不得手や戦法など、騎手の腕によるからそれも勉強が必要だ。

最後に考えなければならないのはレース自体だ。馬の脚質を見たうえで、コースや天気を考慮して計算しなければいけない。この辺の要素が計算できない人は競馬をやらないほうがいいかもしれない。

この競馬に大事な3つのエレメントは、当然面白い競馬ゲームを作る時にも、うまく使わないといいゲームにならない。さて、GG用ソフト「ワールドダービー」だが、メガドラやメガCD向けのソフトに比べ、圧倒的に容量が少ないにもかかわらず、現実の競馬要素を生かしているから、かなり遊べる。ゲームの内容は紹介記事を読んでもらうことにするが、要はプレイヤーが馬主になり、お金を増やしながら強く速い馬を育てるというものだ。うまくいかなければ、馬が負けっぱなしで引退、お金が消えてそのうち倒産する。このソフトは、ありがたいことに2つ目のケースがあまりないようだ（よっぽど下手じゃなければ）。馬を預ける厩舎の厩舎員も指示どおり動いて、馬の体調を整えてくれる。でも要注意なのは馬によって調教も異なること。同じことばかり指示してると、ひどい目にあう

実践 ビープサターンG1制覇の道

3歳新馬デビュー

ゲームを始めて10年目。ようやく夢をかなえてくれそうな馬が生まれた。その名もビープサターン。日本競馬史上最強馬とその妹の仔だ。3歳デビューを圧勝。夏から秋を無敗で乗りきり、ナルサブライアンと3歳牡馬の頂点を争う。先行するナルサ、追うビープ。差し切って初のG1制覇。しかし、年度優秀馬はイエローフルーツの手に。

7月3歳新馬戦で圧倒的勝利。ビープサターンの連勝街道の始まり。

無敗で迎えた3歳の頂点朝日杯。ナルサブライアンの追撃をかわした足は驚異！

4歳クラシック戦

明けて4歳、クラシック戦線の始まりだ。条件戦の弥生賞をクリアし、まずは皐月賞。距離に不安がなくもなかったが、この馬には関係なかった。次はクラシックの頂点日本ダービー。強敵ビバハヤイデとの対決となる。少しNHK杯の疲れがあったが、完璧なレース運び。年度優秀馬もいただきだ。

馬主、調教師、騎手、そしてみんなの夢、ダービー制覇。

4歳馬は実力伯仲！これを勝ち上がるのは並み外れた実力がないと。

菊花も取って3冠達成。ジャパンカップや有馬記念も出れたけど、辞退して放牧することにした。来年に疲れを残しては大変だからね。

最強古馬の名のもとに

古馬となった5歳春。もちろん目指すは天皇賞だ。出走権は十分にクリア。テイオー、マックイーンとの初対決となる。ここでヤツラを倒し、ジャパンカップ、有馬を制すれば、国内制覇にまた一歩近づく。引退して種馬になれば、また、強い仔馬が期待できる。サターン、勝ってくれ！

3、200mをものともせず天皇賞制覇。次は海外馬との初対決だ！

この馬のおかげで、だいぶ稼がせてもらいました。種馬としてもガンバレ！

ワーダビを楽しむために

1 調教

どんなに素質のある馬でも、調教を間違うと思い通りには走ってくれない。まずは調教師選びから慎重に。関東、関西どちらも4パターンの調教師がいるので、馬の素質、脚質を考えて預けるように。基本的に馬は「絶好調」になるまでは出走をさけたほうがいい。そのために、早くその馬のバイオリズムの波をつかむことが大切だ。調教師にどんな指示をすればいいのか、パターンを作っていこう。

馬の調子の波を考えて、出走したいレースに合わせて調教「絶好調」を維持しよう

2 売買

1頭の仔馬と3000万円を持っているところからゲームは始まる。仔馬は7月まで出走できないので、3000万円を元手に賭けて稼ぐか、温存するか、もしくは即戦力の地方馬を買うかで進めていこう。仔馬も売っているがいい馬は億を超えるし、即戦力にはならない。まずは地方馬だ。これらの売買は1カ月単位でセリに出る馬が違うし、セリの馬は翌年も一緒。焦って買わなくても、成績をじっくり吟味してからでも遅くはない。

地方馬は一律2000万円。すっごい強い牝馬がいるから、ぜひとも買い求めてGⅠを勝たせて繁殖牝馬にしよう

3 生産

ゲーム初期は、金もないし生産（種付け）なんてとてもとても。これは、自分の馬がG1を3勝以上して引退して種牡馬（繁殖牝馬）となるか、繁殖牝馬を買えるくらいじゃないと無理。でも、生産を楽しめるようになれば、もう立派なワーダビスト。スペースの関係上ここでは説明できないが、このゲームは血統データも細かいから、現実に近い配合を試せるのだ。

最高峰の繁殖牝馬ダイキシルビー高いけど、いい仔生まれますぜ！

生まれたこの仔がこの牧場の将来を担う種馬になってくれれば

に違いない。

騎手もわりと複雑である。選ぶ前に特徴を教えてくれるけど、自分の馬にあっている騎手がリストに出るかは運の問題もある。もし適当な騎手が見つからず馬が負けてばっかりだと、だんだん他の騎手も乗らなくなって、最低ランクの騎手しか選べなくなる。そうなると勝負はより難しくなる。

最後はレース選びだけれど、馬のクラスによって出走できないレースがある。やりだしたら、いつ走れるかを覚えて調教のスケジュールも変えなければならない。これは全然難しくないけど、忘れがちなことだ。

とりあえず、この3つを覚えれば、「ワールドダービー」は簡単に遊べるけど、世界クラスのチャンピオン馬を作るには、もっと腕を磨かなければならない。そう考えるとワーダビは本当の競馬ファンでも満足できるソフトだ。夏休みの旅行に出かける時、歯ブラシとGG＆「ワールドダービー」を忘れちゃいけない！

GG HOTLINE

このスペースでは、今回紹介できなかったGGソフトを紹介しよう。まず1本目は、「Jリーグプロストライカー'94」。Jリーグ公認により全選手が実名で登場する、本格派のサッカーゲームだ。最新のJリーグルールを採用しているため、今期から呼び名が変わったVゴール方式（もとはサドンデス方式）という最新用語が使われているところもマニアックで◎。選手カードでJリーガーのプロフィールをチェックできることも注目したい。もう1本は、MD版でも発売予定の「ズール」。内容はアイテム集め型のアクション（？）とのことだが、一味違ったヘンなノリが楽しめそうだ。

ジュビロ磐田やベルマーレ平塚といった、新加入チームのデータも入っている。操作性の良さにも注目したい最新サッカーゲームだぞ。オレオレ!!

全画面スクロール型アクションの「ズール」。襲いかかる敵を倒しながら、不思議な世界に散らばったコインを集めよう。全18ステージを戦い抜け!!

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

トップハンター
©SNK 1994
発売日未定　価格未定　容量110メガ
ゲーセンでは近日稼動予定

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.22

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

100メガでは初めて対戦型格闘以外なの

怒濤のごとく押し寄せた対戦型格闘アクションの波も一段落。これからどんな波がやってくるか楽しみだが、今回は新しい波を感じさせるアクションゲームの紹介だ。タイトルは「トップハンター」。横スクロールのアクションだが、手前と奥の2ライン制を採用している。「餓狼伝説」シリーズでお馴染みのシステムを普通のアクションに取り入れたというワケ。主人公は宇宙賞金稼ぎで、自由に伸縮する腕を使ってさまざまなアクションをこなす。攻撃はパンチやジャンプアタックの他に、特殊な操作による必殺技がある。この必殺技を習得するのが攻略への近道となるだろう。ゲーセンで鍛錬せよ。

4つのステージから自由に選ぶのだが……

ステージは全部で5つ。ゲーム開始時は、最終ステージを除く4つのステージから選んで遊べる。1つのステージはエリアに分かれており、ゲーセンでは2エリア、家庭用では3エリア構成になっている(最終ステージは1エリア)。その他にボーナスステージもある。

賞金首を求めてバウンティーハンターが行く

スーパーな状態です

パワーアップアイテムを取るとスーパーハンターに変身する。スーパーな人は髪が光るの。

強風注意!

風の惑星では強風が吹いているため、移動することが難しい。そんな状況でも敵は出る。

ツルツルなの

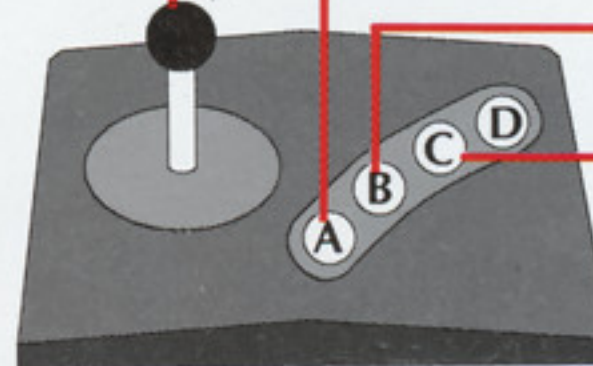
氷の惑星では地面が凍っている。そのため、足が滑べるのでついつい行き過ぎてしまう。

必殺技まで使えちゃうぜ!

プラズマバスター
拳に気合いを溜めて一気に放出。1プレイヤー側のロディーが使う必殺技の1つ。

フラッシュキック
パワーを足に溜めて回転させながら振り出す。2プレイヤー側のキャシーが繰り出す必殺技だ。強い。

パワーチェイサー
気を地面に放ち、攻撃する。「餓狼伝説」で言うところのパワーウェーブってヤツでしょうか。操作方法は違うけど……ね。

How to Operate

●8方向レバー
キャラクターの移動や必殺技を繰り出す時の重要な操作を司る。要メンテね。

●Aボタン
パンチによる攻撃を行う。長く押していると、腕が伸びる。遠くの物もつかめる。

●Bボタン
ジャンプする。ジャンプ中にAボタンを押せば、ジャンプアタックとなるワケだ。

●Cボタン
手前と奥のライン間の移動を行う。ライン移動のメリットは回避行動ですかね。

●Dボタン
使わん!

ファイターズヒストリーダイナマイト 隠し必殺技を公開

ワシのはないのか

インストラクションカードにも載っていない必殺技を公開する。威力のほどは…あんまり期待できない技もあるので要注意。ちなみにカルノフとクラウンとサムチャイの3人はない。残念。

名前	隠し必殺技名	操作方法(キャラクターが右向きの時)
レイ	サンダーダイナマイト	←に溜めて→→+パンチ
フェイリン	滑降白鶴双飛拳	↓に溜めて↙↘↗+パンチ
亮子	肩車	→↗↑↖←+パンチ(接近して)
	対空手刀	↓+パンチ
マットロック	ループハリケーン	↓に溜めて↑+弱・強キック同時押し(連射可)
リー	猛虎硬爬山	←→↙↘+弱・強パンチ同時押し
溝口 誠	通天砕	←↘↓+4つボタン同時押し
ジャン	ロンダート	→に溜めて↓↙←+キック
マーストリウス	ドリルパワースラム	→↗↑↖←+パンチ
ヨンミー	ファイアーピンタ	弱パンチ・弱キック連射(移動可)
ザジィ	デシカカト	↑↓+キック

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

剣と魔法で魔物を倒し、世界の平和を取り戻す3Dのアクションゲーム。RPG。魔物を倒すと経験値がもらえ、経験値が一定量に達すると生命力の上限が増える。上下の使い分けがポイントで、敵の攻撃を盾で受け止めてから攻撃するのが攻略のコツ。難易度は高いが、試す価値はある。

クロスソード　21,800円
'91年10月1日発売　容量50メガ

BEメガ読者プレゼント 1994年6月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、6月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、8月号の誌上で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト 30名

2 お好みゲームギアソフト 5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年5月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3 MEGA-CD2 2名

提供：
セガ・エンタープライゼス

「V.R.」でメガドラを初体験した新規ユーザーに、メガCDソフトのすごさも知ってもらいたいですね。これからのラインナップも楽しみだし。

4「ダンジョンマスター2」オリジナルキャップ 3名

陽も当たらない地下迷宮を冒険するゲームのオリジナルグッズがなぜ帽子なのか……と考えちゃいけません。カッコよければいいんですから。

非売品／提供：ビクターエンタテインメント

5「夢はターフを駆けめぐるII」 5名

競馬にまつわるよもやま話を集めたバラエティーブック。一読すると「競馬っていいもんだなあ」って、必ず思っちゃうはずですよ。

提供：光栄

6「スーパーボンバーマン2」オリジナルテープ 5名

非売品／提供：ハドソン

これまでちょっと縁がなかったけど、サターン参入表明で、メガドライバーにぐっと近づいた感じのハドソン。このゲームも遊べないかなあ。

7「うる星やつら」スタッフサイン色紙 3名

うる星声優陣14名の豪華なサイン色紙。ファンの皆さん、アンケートにちゃんと答えて応募してね。

非売品／提供：ゲームアーツ

INFORMATION

6月に開催される東京おもちゃショーで、いよいよサターンが一般公開される。サターンの情報に飢えていた人達にとっては、待ちに待った瞬間だ。おもちゃショーの会場ではサターン以外にも、3DOやPS-XそしてFXなどの次世代マシンが、そろって展示される模様。まさに数年に一度と言えるほどの話題を巻き起こすショーとなりそうだ。

次世代機がらみの話題ばかりが目につくが、メガドラやMEGA-CDも若干タイトル数が減ってはいるものの夏から秋にかけて「スーパーストII」や「シャイニング・CD」「LUNAR II」などの大作が目白押しだ。なんとなく、熱い夏になりそうだね。

次号は、6月8日（水）発売です。

質問テレフォン
03・5642・8185
月曜日～金曜日の午後4時～6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブおよび一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
［資格］●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。
●編集雑用希望者：体力に自信のある方。
［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF
●編集長
近藤 裕
●副編集長
桑原 修
●編集スタッフ
西村 亨
石坂英作

田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木 剛
（CUE）
脇野佳昭
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポイント）
市川和久（プロスペック）
Special Thanks
MEGA PLAY(U.S.A)
GAME FAN(U.S.A)
MEGA FORCE(France)
GAME CHAMP(Korea)
●編集アシスタント
長 ちのり
猪描代憲
遠藤栄昭
児玉賢一
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚井一
櫛田理子
渋谷洋一
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
沼田康博
八木貴弘
●レイアウト
渡辺 縁
村田雅英
星 涼二
Have a Nice Day
黒川修二
土井野修清
水野康子(TWIN STAR)
小野田由美
深田眞理子
岡野奈保子
中沢 学
吉田正人
深田眞理子
藤田 正(プロスペック)
塩住太郎
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
荒井英一
●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

映画「スター・ウォーズ」の第1作と第2作をベースにした
完全オリジナル・ストーリーによる、
3Dシューティング・アドベンチャー・ゲーム!!

STAR W
REB
ASSA
スター・ウォーズ

7月下旬発売予定

SHADOW OF THE BEAST II
シャドー・オブ・ザ・ビーストII
獣神の呪縛

獣神(ビースト)は生き

獣神再降臨。異形の輩うごめく魔性の世界。
幼い妹を連れ去られた彼は、再びバトルフィールドへ赴く。

(英)シグノシス社のパワーがほとばしる、フラクタルエンジンによる最強のアニメーション、ナレーションによる会話、おどろおどろしくも美しいグラフィックスが、血塗られた死闘の物語を彩る。

PSYGNOSIS
MEGA CD

Victor

プレイヤーは反乱軍の一員となり、全15ステージを次々にクリアし、
帝国軍の最終兵器"デス・スター"を破壊するのが目的です。

CD-ROMの特徴をいかし、映画のカットシーンを数多く実写取り込みした超リアルな映像映画のサウンドトラックを
そのままゲームに再現、また臨場感溢れた迫力の音声対応、初心者でもプレイできる練習モード付

WARS
BEL
AULT
レベル・アサルト

MEGA-CD ¥8,800(税別)

ていた！

第2弾！超絶的アクションアドベンチャー

7月
発売予定
¥8,800
(税別)

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 TEL.03-3423-9269

BEEP! メガドライブ
1994 JUNE 6月号
1994年6月1日発行（毎月1回1日発行）第10巻6号通巻114号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価490円（本体476円）

Printed in Japan

T1017659060490

雑誌17659-6